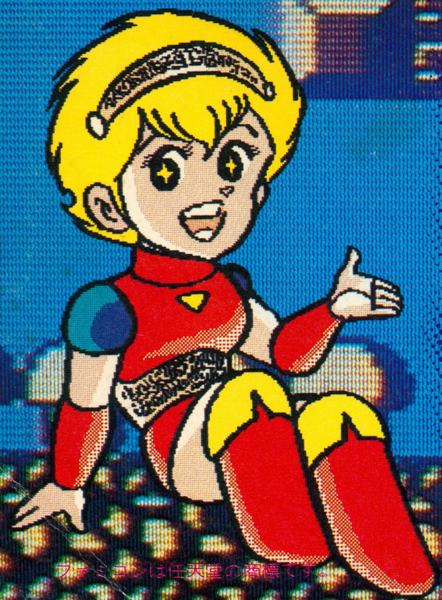
6年の科学 3月教材

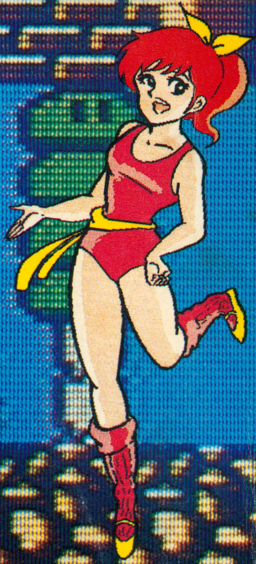
3月第1理科教材

パソコン・ファミコンおもしろ大図鑑

- コンピュータはスーパーマン
- こんなゲームゼッタイ欲しい!!
- コンピュータで英語のレッスンABC
- これぞおどろき最新情報
- 血液型別ゲーム攻略法
- タイムトラベル大冒険 コンピュータのなぞを追え

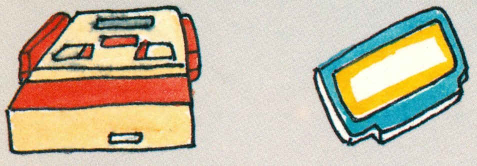




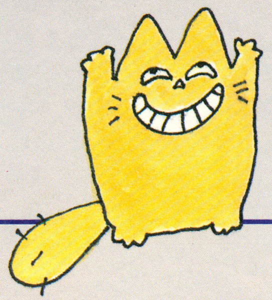


6年の科学3月第1理科教材

パソコン・ファミコン おもしろ大図鑑

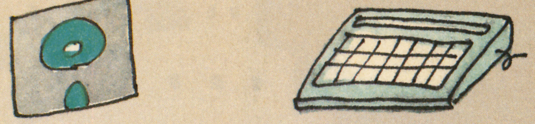


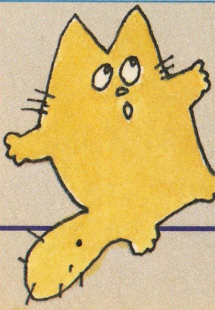
○目次



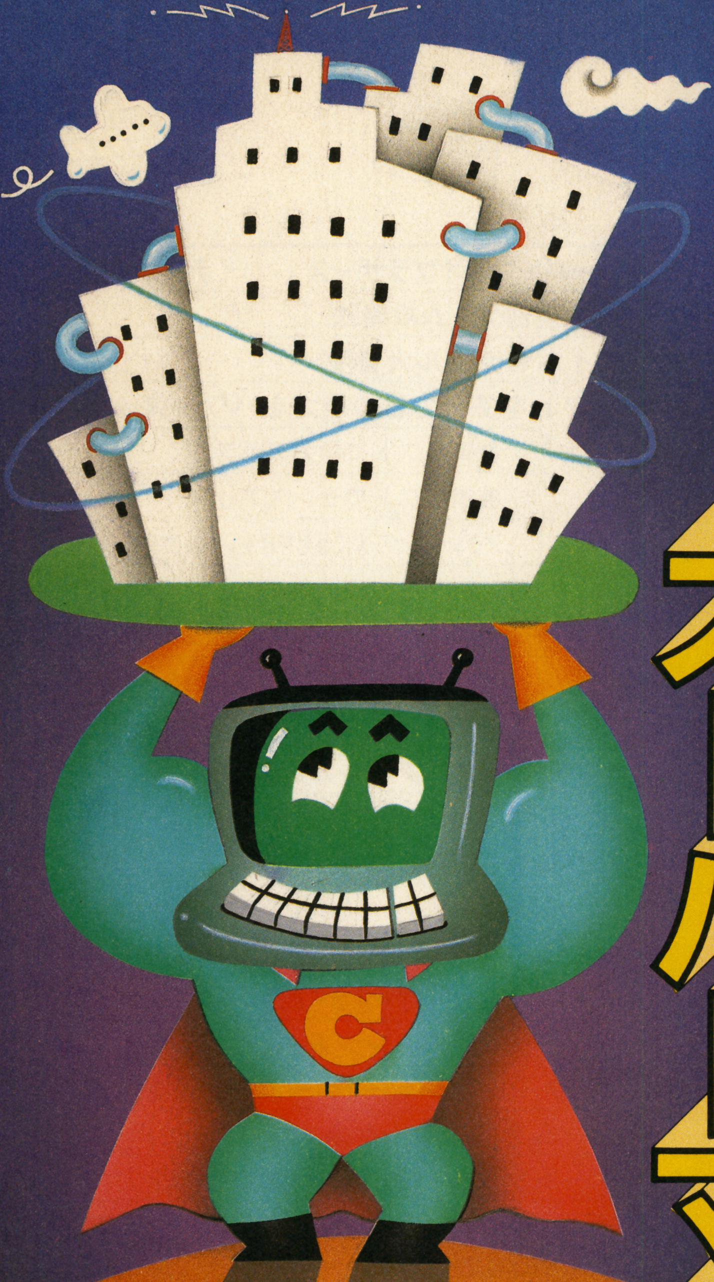
●協力
㈱エニックス
㈱サンミュージック
㈱ボーステック
㈱タイトー
㈱カプコン
㈱スクエア
㈱ハドソン
㈱ロット
㈱トエミランド
●絵
岡崎忠彦　早田光茂
清水ますみ　盛本康成
下田信夫　安田タツ夫
中沢正人　吉見礼司
我夢プロダクション
●写真
小杉　幸隆
服部昌一郎
平間　研司
㈱エプコット
㈱スクエア
㈱タイトー
㈱ハドソン
㈱富士通
●企画・編集
「6年の科学」編集部
●表紙・本文デザイン
篠崎　博アトリエ

●発行人
児山敬一
●編集人
角宮二郎
●発行所
㈱学習研究社
東京都大田区上池台
4—40—5
電話—(03)726—8256
●印刷所
㈱大日本印刷





コンピュータはスーパーマン

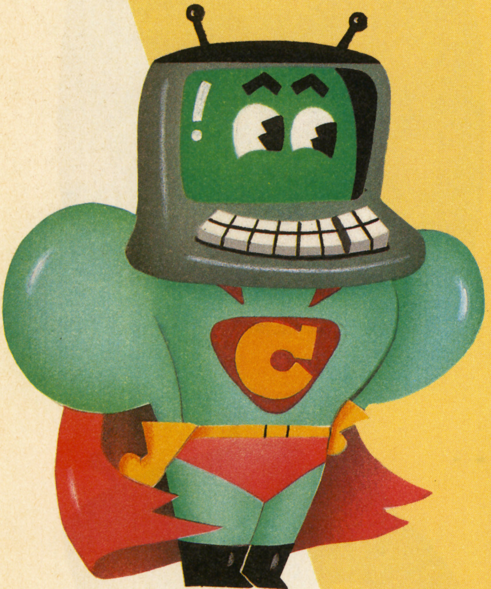


コンピュータはスーパーマン。いろいろな力で、君たちの社会生活を支えているんだ。そのパワーを紹介しよう。

スーパーパワー 1

きれいな絵がかける!!

コンピュータ・グラフィックスという言葉を知っているかい？最近テレビによく登場する，コンピュータがかいた絵のことだ。おまけにその絵を自由に動かせるなんて，すごいパワーだ。





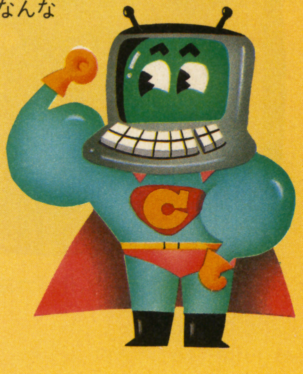
おなじみ「7時のニュース」のタイトル

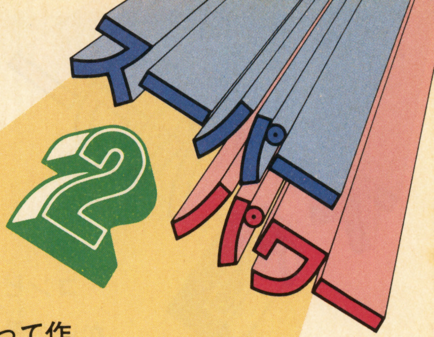


小１向き番組「なんなんなあに」より



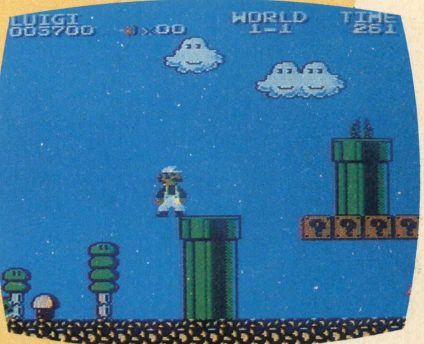
「ヤングヤングソング」のアニメ風画面



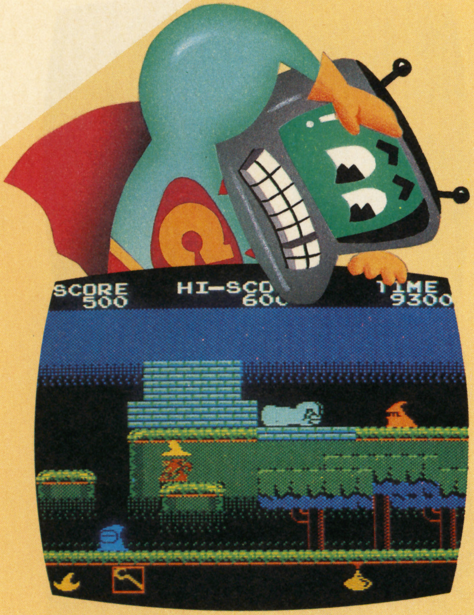


ゲームだって作れちゃう!!

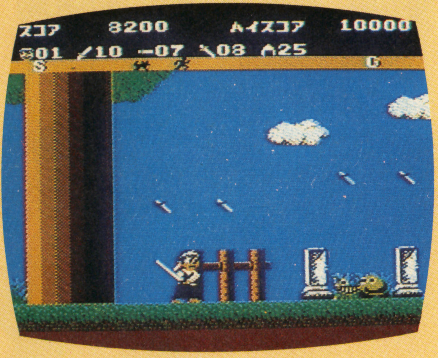
君たちがよく知っているテレビゲーム。これもコンピュータのパワーのほんの一部を使って作られたものなんだ。これからの進歩が楽しみだね。



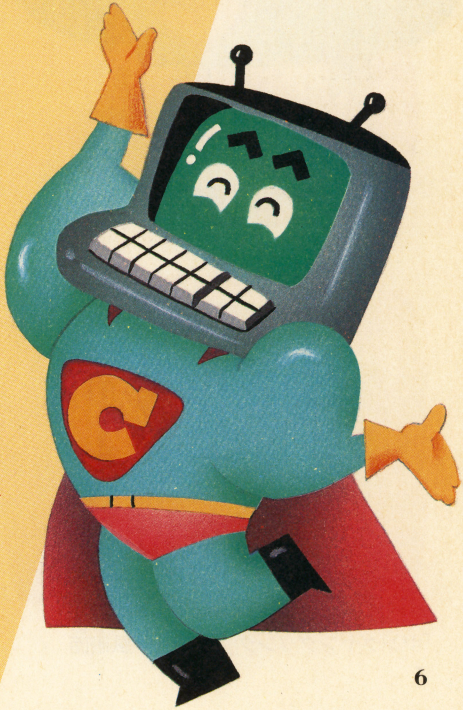
テレビゲームの王様。『スーパーマリオ２』

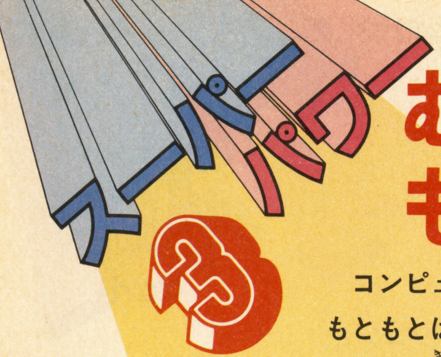


ＭＳＸの人気ゲーム。『ウィズ』



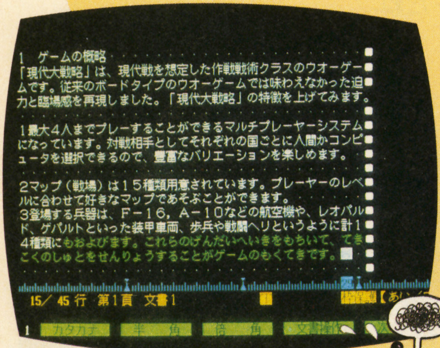
テレビアニメのゲーム化。『六三四の剣』



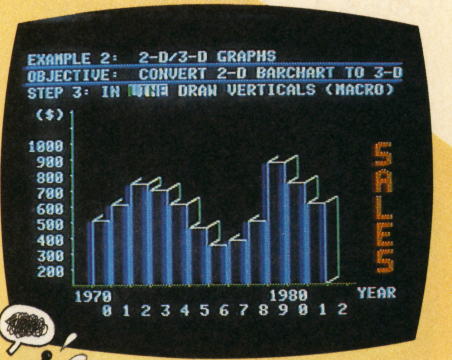


むずかしい仕事もバッチリ!!

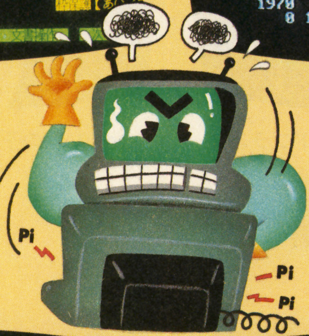
コンピュータは子供(こども)のためだけにあるわけじゃない。もともとは，複雑(ふくざつ)な計算などをやらせるためのものだったんだ。君(きみ)たちのお父さんも，会社で使(つか)っているぞ。

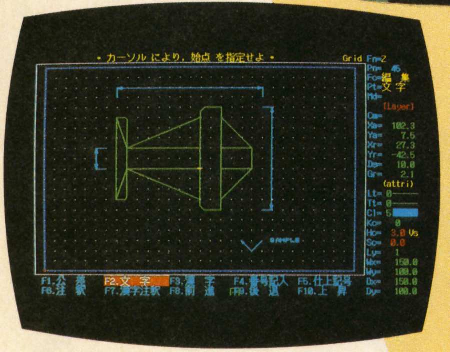


日本語のワードプロセッサ。略(りゃく)してワープロと言うね。聞いたことがあるだろう？ 難(むずか)しい文章(ぶんしょう)も，これを使(つか)えば簡単(かんたん)に作れちゃう。君も作文を書くのに使(つか)ったら？



数字が並(なら)んでいるだけじゃ，その意味はわかりにくい。それをグラフや表にしてくれるのが，計算プログラムだ。コンピュータの基(き)本的(ほんてき)なパワーの１つだ。





家を建(た)てたり，何かの部品を作ったりするときに必要(ひつよう)なのが設計図(せっけいず)だ。これをコンピュータで作ることも最近(さいきん)は可能(かのう)になっている。



プログラムを作るとき，それを作るためのプログラムも必要(ひつよう)。なんていったらおどろく？でもそれがエディターという機能(きのう)なんだ。

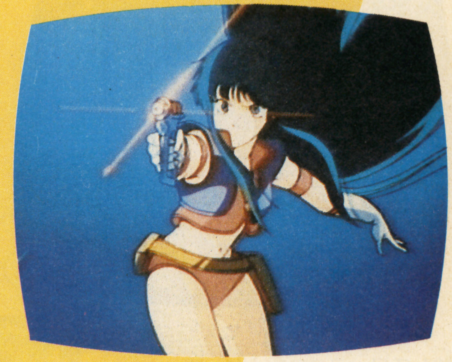
スーパーパワー 4

アニメだってあやつれる!!

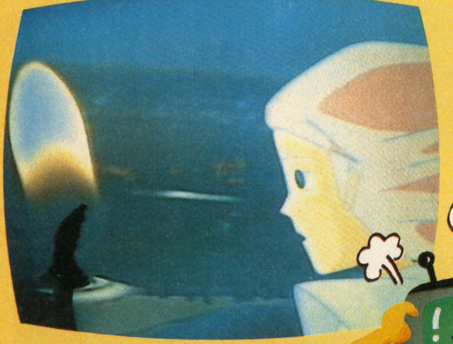
アニメの中で遊ぶことができたら，どんなに楽しいだろう。でもそれが可能なんだ。パソコンとビデオディスクを結んで，大はく力のアニメゲームが楽しめちゃう。これは，おどろきのパワーだね。



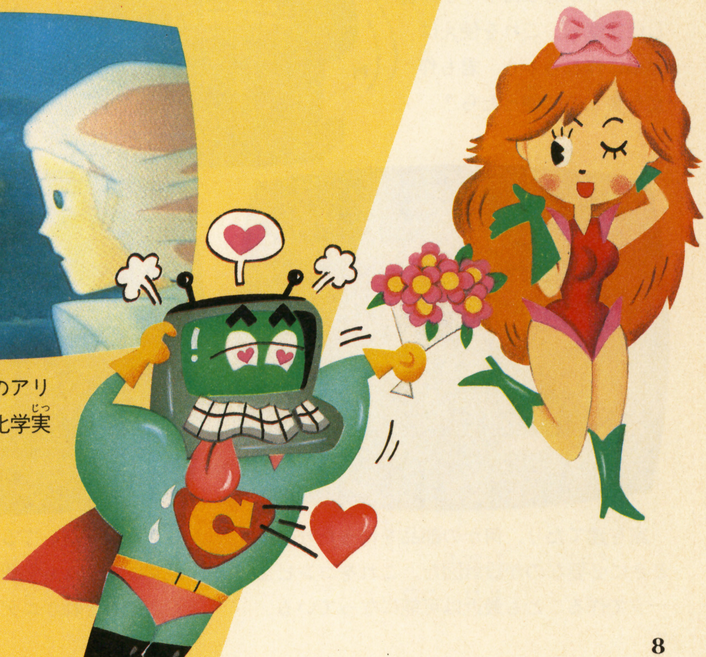
思わず身をよじるはく力の『ロードブラスター』



かわいい女の子が時を旅する『タイムギャル』



実写の化学実験をアニメのアリスが見て回る『アリスの化学実験室』



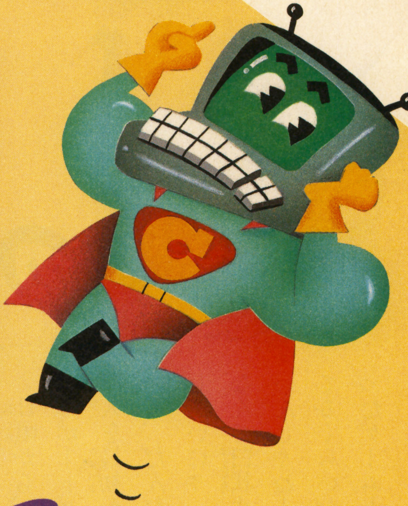
スーパーパワー 5

家にいながら買い物OK!!

コンピュータは情報通信にもパワーを発揮。よくニューメディアという言葉を聞くけれども，それらはみんなコンピュータなしには考えられないものなんだ。すぐにとは言わないけれど，家庭生活にも入ってくるぞ。

キャプテンシステム





キャプテンシステムは，テレビを使ったハイテク通信。家にいながら買い物をしたり，旅行案内等の情報を得たり，何でもできちゃう。これは本当に楽チンだ。

パソコン通信





パソコンと電話を使ってするのがパソコン通信。まだまだ一般的ではないけれど，電子郵便，電子新聞など利用はんいは広い。これからのニューパワーだ。

こんなゲームゼッタイ欲しい!!

「こんなゲームがあったらな」なんて考えることあるだろ?みんなを代表して3人のタレントに夢のゲームを聞いてみた。

ビートたけしの場合



「こんなゲームゼッタイ欲しい」と思うだけではあきたらず、思わずファミコンゲームを作ってしまったのがタケちゃん。

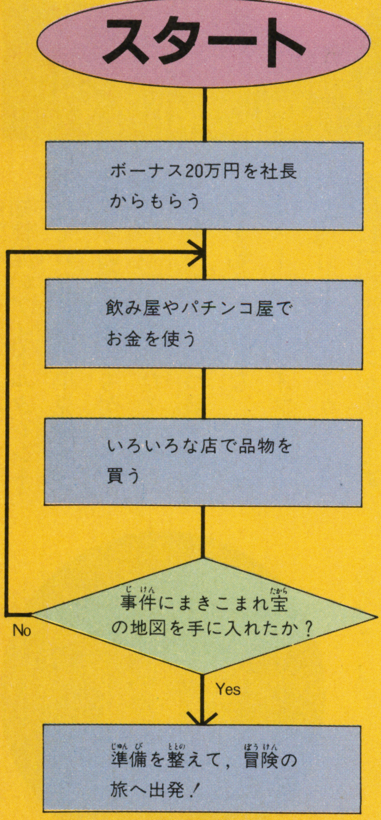
日頃から、ラジオなどで、「『ポートピア殺人事件』の犯人を最初からなぐりまくったら、だんだん顔が変わって、しまいにゃ『私が犯人です』なんて白状するのがおもしろいんじゃねーの」なんて言ってるくらいだから、自分で作ったゲームもジョークだらけなんだろうね。

そう言えば、TBS系の番組『風雲たけし城』なんか、番組自体が一つのゲームになっているし、『ひょうきん族』でも、マリオのパロディーをやってたもんね。

さて、その自作ゲームとは『たけしの挑戦状』。タケちゃんが言うには、「このゲームはまず解けないんじゃないかね。みんなオレに挑戦してくれよ」とのこと。みんなどうする?

じょうだんばっかりのゲームが欲しくって、作ってみたぜ。





つづく



ゲーム内容の説明

『たけしの挑戦状』の主人公は、フツーのサラリーマン。君たちのお父さんみたいに、まじめに勤めているんだ。ゲームは、この主人公がボーナスをもらうところから始まる。

ところが、そこからが大変。「何か」をしないかぎり、事件に巻き込まれることもない。つまり、会社と自宅の往復をしているだけで、時間がたっていってしまうんだ。もちろん、お酒を飲んだり、パチンコで遊んだりもできるけどそれだけじゃしょうがない。こんなゲーム今までにはなかったね。やっぱり、タケちゃん作だけのことはあって一味違うゲームだ。



早見優の場合

知性派のアイドルタレントとしておなじみの早見優ちゃん。その優ちゃんもゲームファンだって知ってた？

優ちゃんは、いつ頃からゲームを始めたのかな。

「スーパーマリオブラザースが流行してたころかしら？楽屋にファミコンが置いてあるので、スタッフの方々や他のタレントの友達と大さわぎしながら遊んでたんですよ。」

なるほど、ということはタレントさんの間でもファミコンがブームになっているのだ。これはスゴイ。

それで、遊ぶのはファミコンだけなのかな。

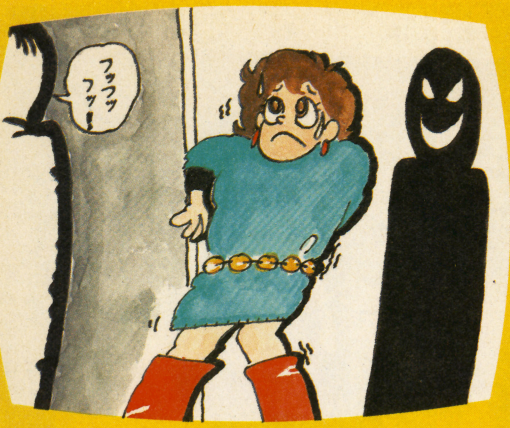
「それと、ビデオゲームなどでもたまに遊びますよ。ほら、あれ、きっ茶店などによくあるでしょ。」

ということは、優ちゃんもかなりのゲーム通？ひょっとしたらすごい名人だったりして!?

最後に、優ちゃんから君たちへのメッセージをもらったぞ。

「みなさん、勉強と遊びと両方きちんとして下さいね。あんまりゲームに夢中になると目を悪くするので気をつけてね。」





ゲーム内容の説明

優ちゃんの考えたゲームは、オトメチックアドベンチャーゲームだ。「ポートピア殺人事件」が大好きな優ちゃんは、楽屋でゲームをしていた。
その時、ただならぬ悲鳴が聞こえてきた！殺人事件だ。名探偵優ちゃん登場。
殺されたのはテレビディレクター。
いろいろ証こを集めたり、関係者のアリバイを調べたりしているうちに、一人の容疑者がうかび上がる。しかし、その時優ちゃんの身に魔の手がしのびよる。あードキドキ！

スタート

悲鳴が聞こえて殺人事件発生

証この品をそろえるため，あちこち探す

関係者のアリバイを聞いて歩く

犯人がわかるような情報をつかんだか（No → 証この品をそろえるため，あちこち探す）

Yes

犯人が登場し，優ちゃんをつけねらう

つづく

誰か私のアイデア，ゲームにしてちょうだい！





三遊亭円丈の場合

円丈師匠といえば、パソコンマニアとして有名。数年前には「パソコン落語」を作って落語ファンをアッと言わせたくらいだ。

パソコンゲームもかなりやりこんでいるらしい。

「今、ザナドゥのシナリオIIやってるんですけどね。え？シナリオI？そりゃとっくに終わってますよ」

ザナドゥを終えているとはなかなかのゲームマニア。みんなの中にも、このゲームの最後まで行ってない人がいるはず。でも、そんなにゲームをしてるなんて、意外にヒマなのかな？

「あたしがゲームをやってるのは意地みたいなもんで、ゲームの最後まで行ってないのにあれこれ批評したら、なんだ終わってないくせに、と言われちゃうでしょ」

なるほど、芸に、いやゲームにかける情熱は大したもの。

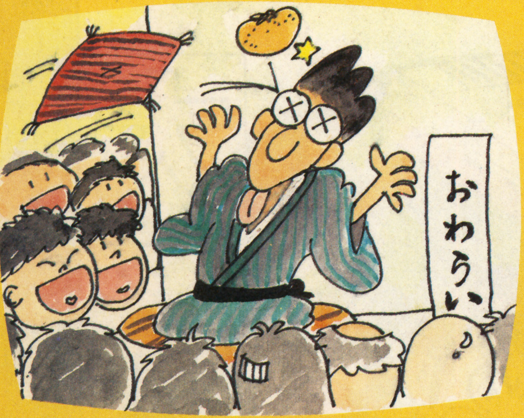
これくらいゲームにくわしいと、欲しいゲームってのもかなりレベルの高いものになるんじゃないかな？



「あたしはロールプレイングゲームってのが好きなんでね、そうねえ、落語ロールプレイングゲームなんてのはどうでしょうね」

とアイデアを出してくれたのが次のページのゲームだ。

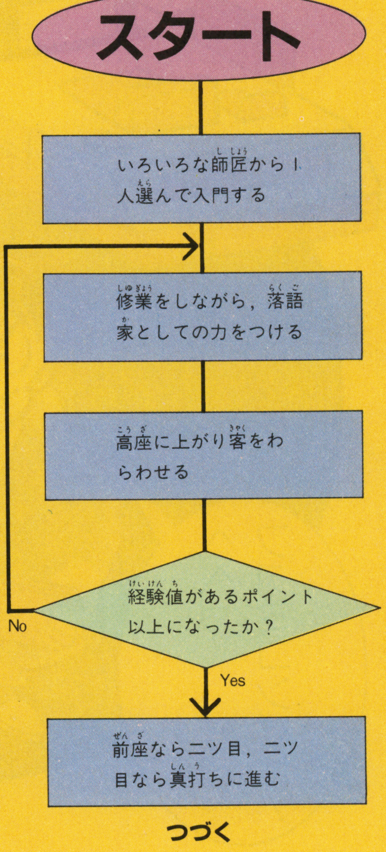




ゲーム内容の説明

『落語ロールプレイング』は、一人の入門者が前座二ッ目から真打ちになり、さらには落語協会の会長にまでなってしまうというおどろきの出世ゲームだ。

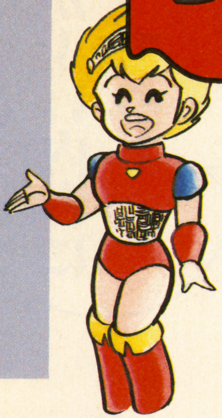
プレイヤーは、まず有名な師匠のところに入門し、経験（修業）を積む。パワーアップアイテムのセンスや座ぶとんを拾いながら力をたくわえ、バトルステージは高座（落語をするところ）だ。手強い客をわらわせることができれば、経験値を上げることができる。ところが、他の落語家やまんざい師がじゃまをしたりして…とまあ、ハチャメチャの内容だね。



LS愛ちゃんの パソコン・ファミコン 大解剖

私、ＬＳ愛ちゃん。いつもはパソコンばかり使っているんだけれど、ファミコンもおもしろそうね。

今日は、両方あわせて大解剖しちゃおっと。



ファミコンはファミリーコンピュータのこと。その名の通り家族みんなで使える、とても簡単なコンピュータね。

『スーパーマリオ』などのゲームで有名になっちゃったから、単なるおもちゃ

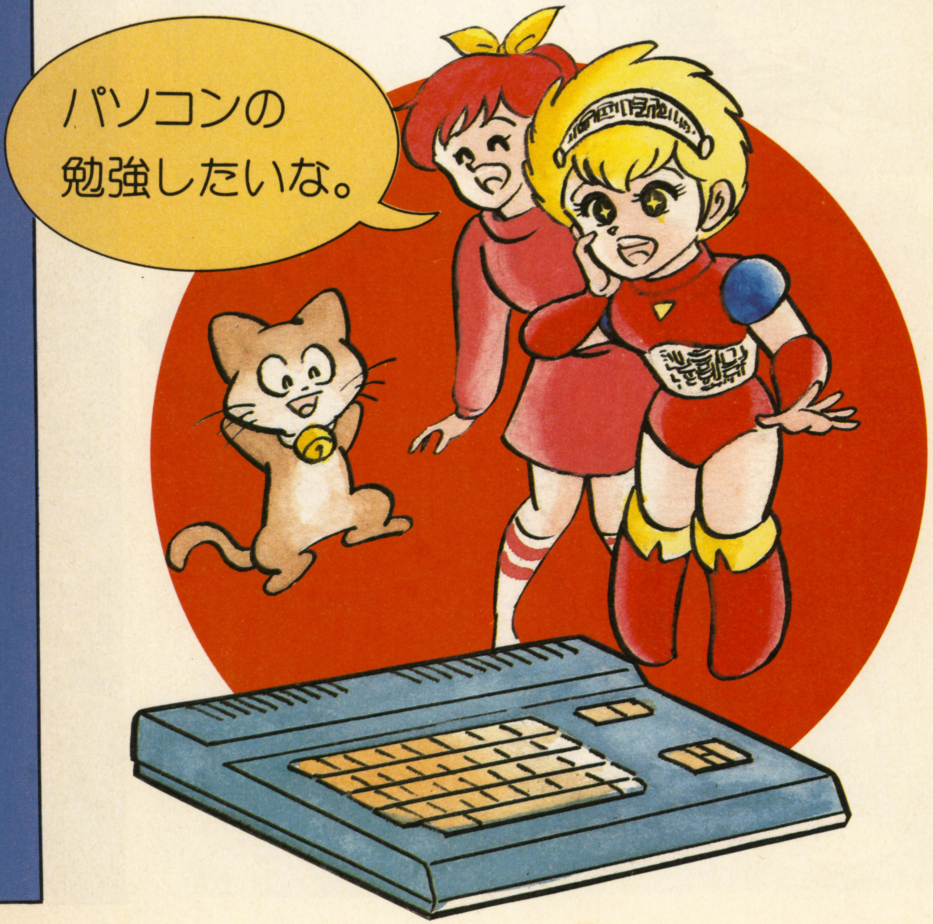


だと思われがちだけれど、その実力はパソコンとくらべても見おとりしないほどなのよ。私も、びっくりしちゃった。

ただし、ファミコン最大の特徴は、キーボードがなくて、かわりにコントローラーがついていること。そのおかげで、パソコンと全然ちがうように見えてしまうの。

一方、パソコンはパーソナルコンピュータのこと。個人で使えるコンピュータという意味なんだけれど、こういう言葉があるということは、昔は個人で使えるような安くて小さいコンピュータがなかったことを意味してるのよ。

最近は、ものすごく性能のいいパソコンも登場していて、私も負けちゃいそう。ファミコンとちがって、使いみちもいろいろあるから、子どもから大人までみんなで使えるようになると楽しいんだけどな。私は、パソコン大好きよ。



かくれたパワーをくらべちゃおう！

システム編



パソコンは電源さえ入れれば、画面に何か出てくる。でもファミコンは、ソフトのカセットを差しこんでおかないと、電源を入れても何もうつらない。ファミコンは本体だけでは不完全なコンピュータだが、カセットを加えて完全になるのだ。

CPU編



CPUとは、コンピュータの中心で頭脳にあたる部分。パソコンは機種によっていろいろなCPUが使われているよ。ファミコンCPUには、スペースシャトルにも積みこまれたアップルコンピュータとほぼ同じものが使われている。

性能編

コンピュータの性能と一口に言っても、その基準はいろいろある。たとえばスピードだとか、グラフィックだとか。

ファミコンが得意なのはスピードの速い動き。だからアクションゲームがおもしろい。それに対して、パソコンはグラフィックや音楽が得意。最近では何千色も出せるパソコンやFM音源といって、すごくいい音の出せるパソコンもある。

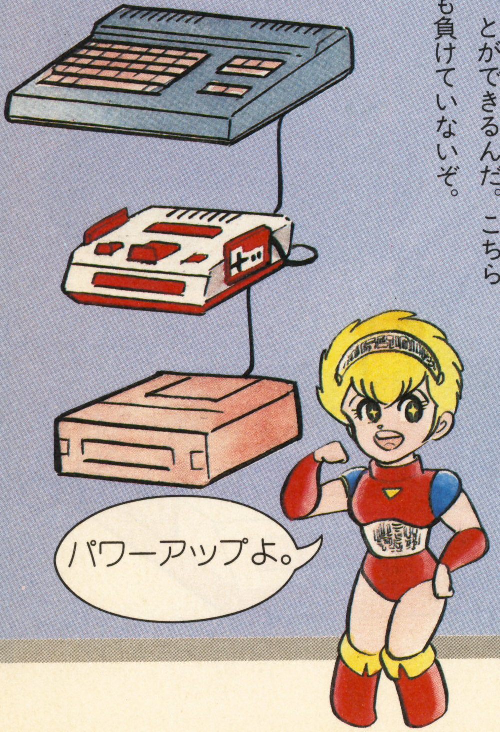


拡張性編

ファミコンは、別売のキーボードを買うとパソコンに近い機能を持つようになる。それから、ディスクシステムとつなげると、ディスクのゲームができるようになる。

なかなか広い拡張性を持っているといえるんだ。

これに対してパソコンは、プリンターやディスクドライブ、さらには電話にもつなぐことができるんだ。こちらも負けていないぞ。



君はパソコン党？ファミコン党？

パソコンとファミコン。どちらもコンピュータにはちがいないけれど、やっぱり中身は別のもの。それぞれ特ちょうを持っているから、決めるのは難しいだろうけど君ならどっちを選ぶかな？

ゲームが楽しい

ファミコンゲームは、とにかくおもしろいんだよね。スピードだって速いし、いろいろなタイプのゲームが出てるし…。楽しくなければゲームじゃない!!

友だちがいっぱい

ファミコンを持ってる友だちはたくさんいるから、ソフトの借りっことかできて便利なんだ。情報を教え合ったりして楽しいしさ。

操作がカンタン！

ファミコンには、キーボードがついてないから、操作がめんどくさくないんだ。コントローラーばんざい！





プログラムもできる

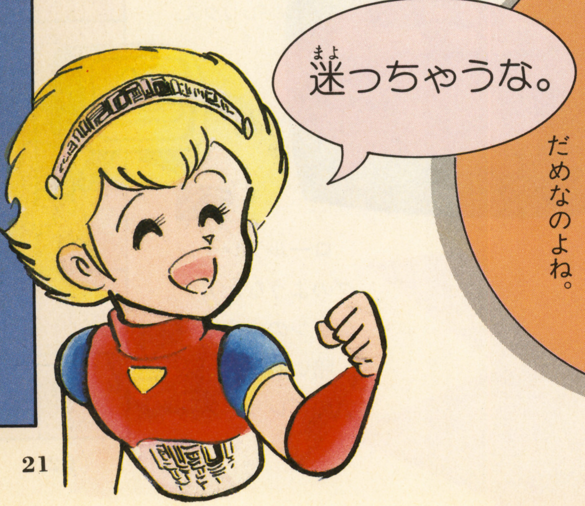
パソコンなら、自分のプログラムを作ることができるわよね。買ってきたゲームは、たしかによくできているけれど、自分のオリジナルは最高よ。

複雑なゲームもできる

パソコンはファミコンよりメモリ（記憶容量）が多いから、かなり複雑なゲームも可能だわ。それだけ内容があるってことね。

ゲームだけじゃあね

ゲームをするだけならファミコンもいいでしょうけど、ワープロにも使いたい、なんてときはパソコンじゃないとだめなのよね。



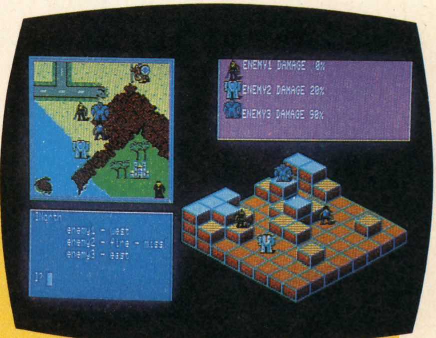
パソコン党集まれ！

何てったってパソコン。パソコンがあれば、しあわせ。そんな人はみんな寄っといでー。ＬＳ愛ちゃんも、そんなみんなを応援してくれるぞ。



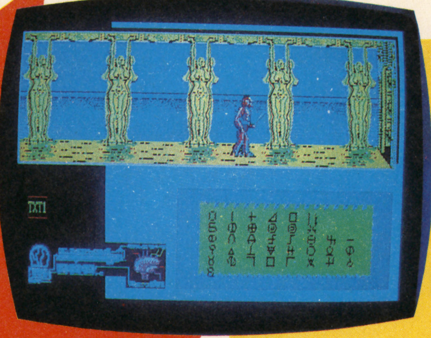
▲『ウイザードリー』のタイトル

パソコンゲームを世界的に有名にしたのが、この『ウイザードリー』。ロールプレイングゲームの元祖でもある。

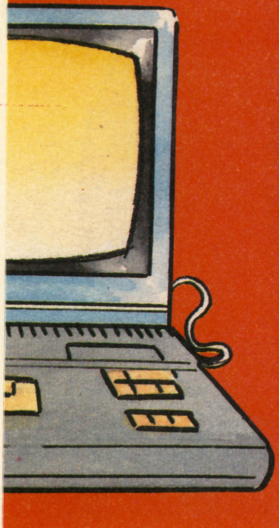


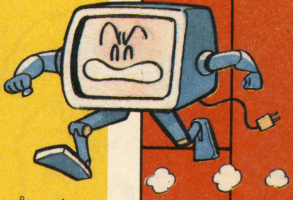
日本製ロールプレイングの中で、独特のバトル方法をとり入れて人気の出た『ジェネシス』。キャラクターもＳＦっぽくてなかなか良かった。

▲『ジェネシス』の3Dバトル

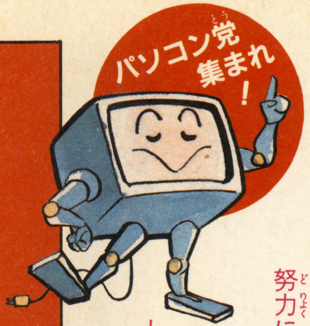


◀不気味な魅力の『レリクス』

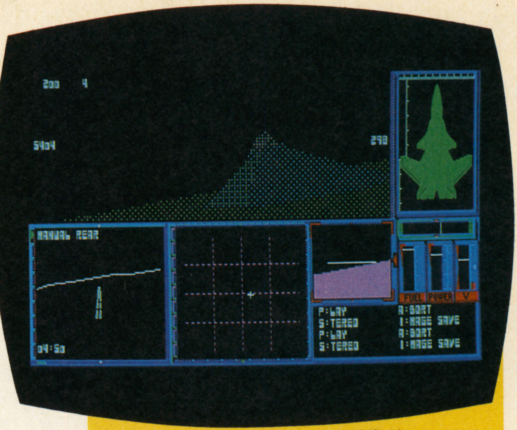




ロールプレイングのような、アクションのような…。暗いムードが人気の『レリクス』。

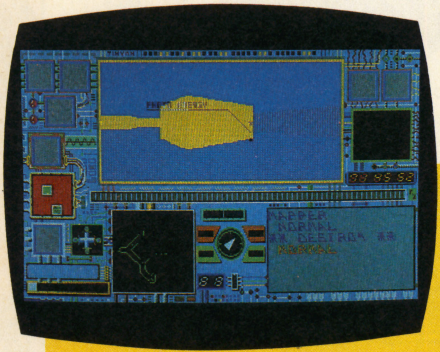


パソコンのゲームは、こった内容のものが多い。機械の性能をギリギリまでひき出す努力には頭が下がるね。みんなも、感しゃしよう。



▲フライトシミュレーター『遊撃王』

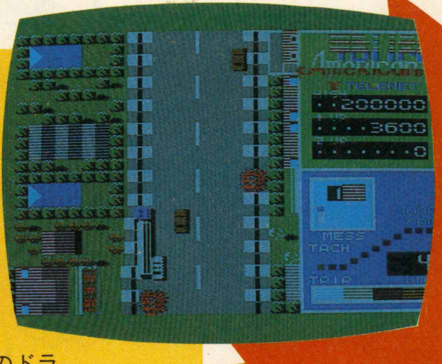
おどろくべきプログラムテクニック。立体３次元フライトシミュレーターに新しい風を吹きこんだ、『遊撃王』。ちゃんとバトルもできるのだ。



▲すぐ壁にぶつかる!?『シーナ』

上の『遊撃王』のテクニックを使い、地上を走れるロールプレイング風ドライブアクションゲーム（長ったらしくて舌をかみそう）というジャンルをうちたてた『シーナ』。

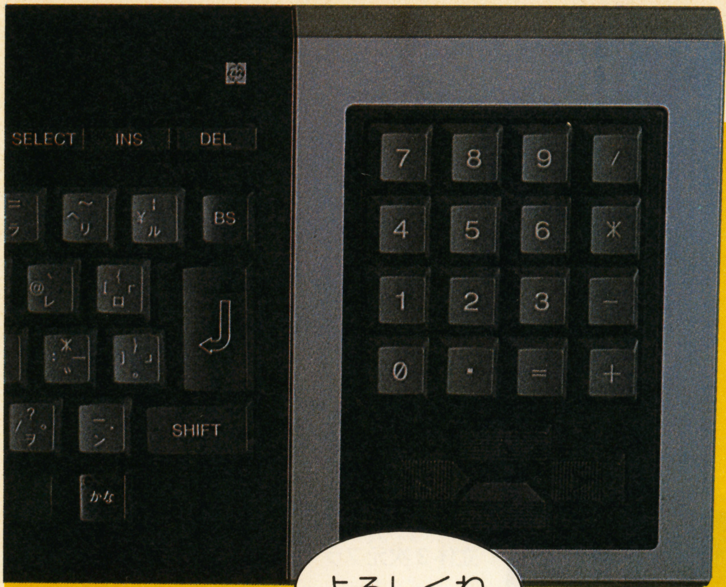
MSXとしては美▶しい画面の『アメリカントラック』



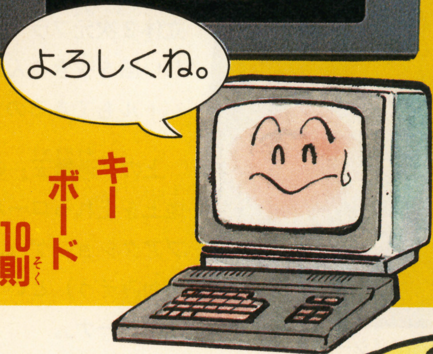
たてスクロールのドライブゲームで、巨大なトレーラーが道をせましと走りまわる。『アメリカントラック』。迫力十分。



キーボードなんて、恐くない！



パソコン→キーボード→難しい、と考える人ってけっこう多いのよね。でも意外に簡単なの。



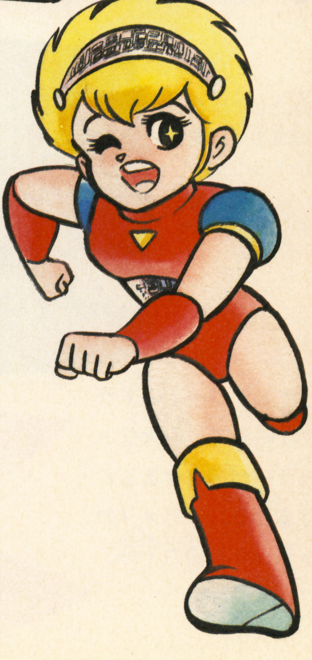
キーボード10則

❶キーボードを打つ時は、姿勢を正すべし。

❷肩に力を入れないようにすべし。

バッチリ!! キーボード速習法





ピアノを習っている人なら、キーボードをおぼえるのは簡単。リズム通りにたたかなくてもいいから、ピアノよりずっと楽なのよ。



③全ての指を使うよう、努力すべし。

④キーの配列をおぼえてしまうべし。

⑤キーではなく、画面を見ながら打つべし。

⑥どのキーをどの指で打つか、決めるべし。

⑦疲れたら、休むべし。

⑧キーボードを大切にすべし。

⑨毎日少しずつ練習すべし。

⑩あきらめず練習すべし。

中学生になると必ず英語を習うわよね。学校で習ってきた英単語を、家に帰ってから復習のつもりで、パソコンに打ちこんでみるの。一石二鳥というわけ。





友だちの名前を、かたっぱしから打ちこんでごらんなさい。クラスのコの名前を全部打ちこむころには、あなたはもう達人⁉

ベーシックってなに？

ベーシックという言葉、一度ぐらいなら聞いたことあるわよね。プログラムを作るための言語なんだけれど、とても簡単。ちょっとしょう介するわね。

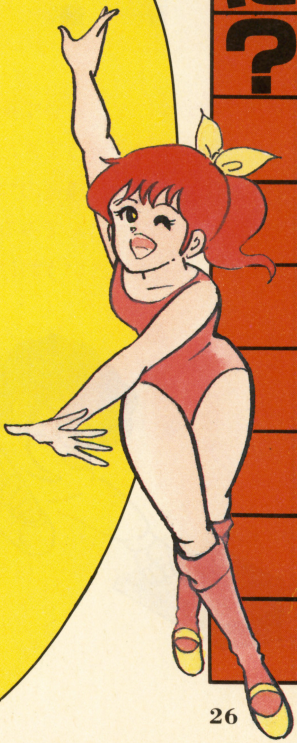
CLS

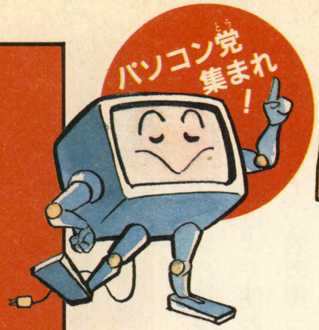
CLSという命令（言葉）をパソコンに打ちこんで、リターンキーを押すと、画面全体が消えてしまうの。でも、パソコンが壊れたわけじゃないから安心してね。CLSは画面クリア命令といって画面をきれいにする命令なの。



PRINT

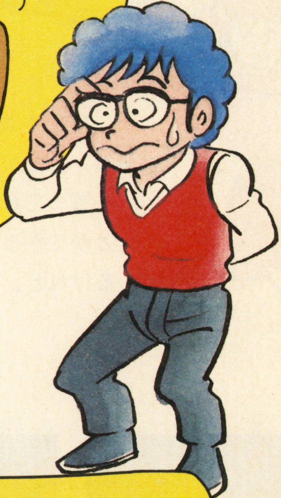
PRINTというのは、画面に何か表示させるための命令よ。たとえば、「PRINT "1"」と打ちこんでリターンキーを押すと、今打ちこんだ行の下に、数字の1が現れるの。何か文字を出したい時は、その文字を「"」(コーテーションマークという) で囲んであげればいいわよ。





GOTO（ゴーツー）

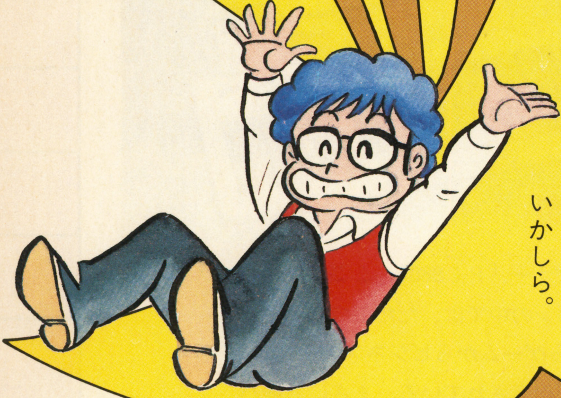
GOTOという言葉は、「〜へ」という意味。つまり、プログラムを、ある場所から別の場所へ飛ばす命令よ。この命令を使えば、ジャンプができちゃうの。



RUN（ラン）

RUNとは、作ったプログラムを走らせる（実行させる）命令よ。

この本にのっているゲームリストなどを打ちこんで、ゲームを始める時には、必ずこの命令を使うことになっているの。



LIST（リスト）

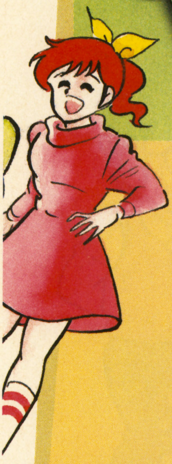
LISTは、プログラム全体を見るために用意されている命令。ゲームを作る時、本などにのっているゲームリストを打ちこむ時には、なくてはならない命令じゃないかしら。

パソコン大集合！

一口にパソコンと言っても、たくさんの種類があるね。ここには、最近よく使われているパソコンを集めてみた。ひょっとして、君の持っているパソコンがこの中にあるかもね。もし、ここにない人も、がっかりしないでね。



MSX



ＭＳＸは、世界初のメーカー共通パソコン。だから、どこのメーカーのＭＳＸを買っても、ＭＳＸ用のソフトを使うことができるんだ。最近はＭＳＸ２も出てるけれど、まだまだＭＳＸに人気がある。

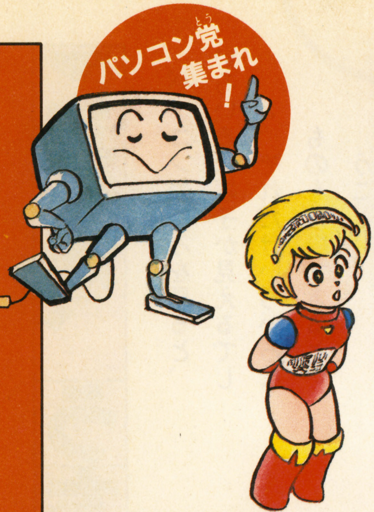


き続けているのには頭が下がる。今後も注目したいパソコンだ。



PC−9801

ベストセラー「ＰＣ9801」。ここにとり上げたパソコンの中では、ただ１つの16ビット機。だからゲームからビジネスまで、広い使いみちが用意されている。まさに万能パソコンなのだ。





MZ−1500



隠れた名機「ＭＺ－1500」。クイックディスクというのは、ファミコンのディスクシステムに使われているけれど、実はこの「ＭＺ－1500」の方が先に使っていたのだ！



FM−77AV



PC−8801

4096色を表示するという、おどろきのマシンＦＭ－77ＡＶ。ＰＣ8801の好敵手として、今後も活躍が期待されるパソコンなのだ。

ベストセラーにしてロングセラーのパソコン「ＰＣ－8801」。常に時代の先端を歩↗

これが、うちのパソコンファミリー

パソコンの後ろを見ると、いろいろな端子が見えるでしょ。それだけいろいろなものを接続できるということ。

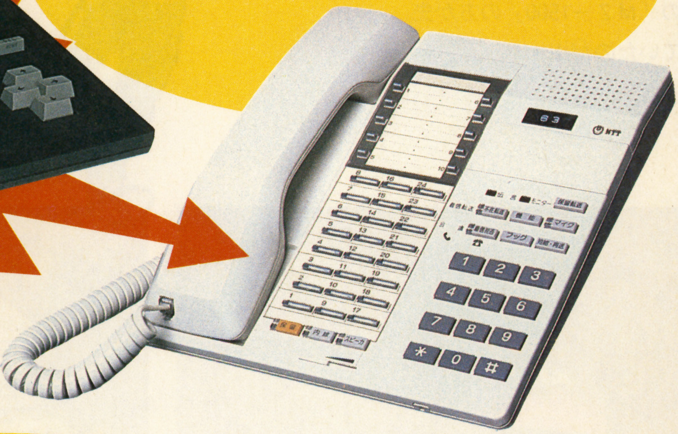
ここでは、ほんの数例をあげるわね。





通信用電話機

普通の電話でも，モデムや音響カプラーをつければ，パソコン通信に使えるのよ。今後ますます増えそうね。

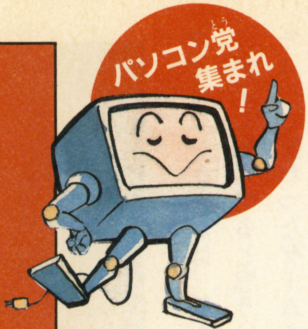


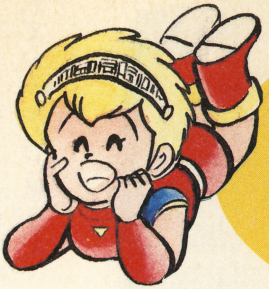
プリンター

プログラムの開発やワープロに欠かせないのが，このプリンター。最近は，色つきの絵がかける機種もあるのよ。



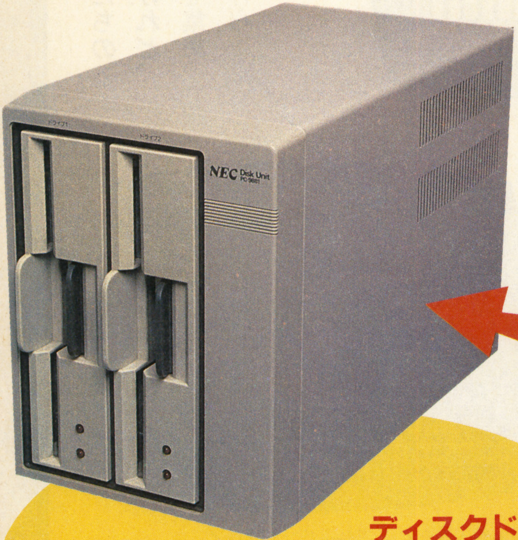






マウス

キーボードにかわる入力手段として考えられたのが，このマウスなの。最近は，これだけでほとんどのことがこなせるソフトが多いのよ。

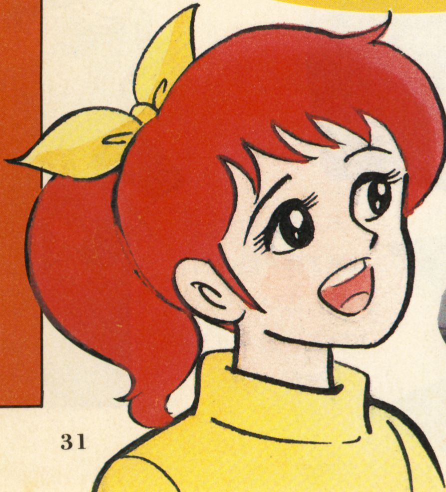




ディスクドライブ

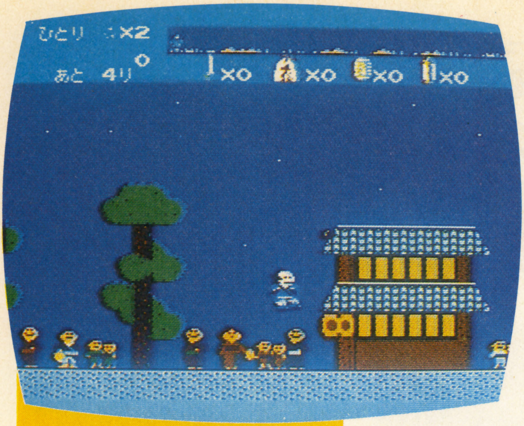
ディスクドライブにも，いろいろな種類があるの。この写真は8インチのドライブなんだけれど，普通の家庭では，こんな大きいディスクを使うことはないと思うわ。





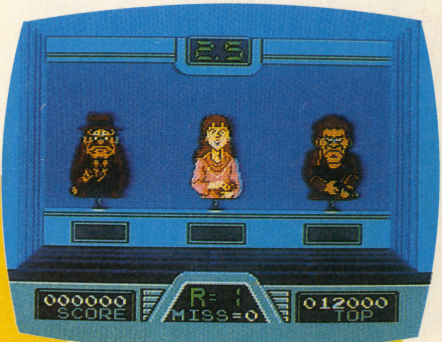
ファミコン党集まれ！

ファミコンゲームは、君たちの方がよく知ってると思うけれど、ちょっと変わったゲームを集めてみた。みんな苦労して作られているんだと思うよ。



▲ひょーきん『東海道五十三次』

音楽が日本的でおもしろい『東海道五十三次』。グラフィックもなかなかきれいだ。特に花火のシーンは最高。

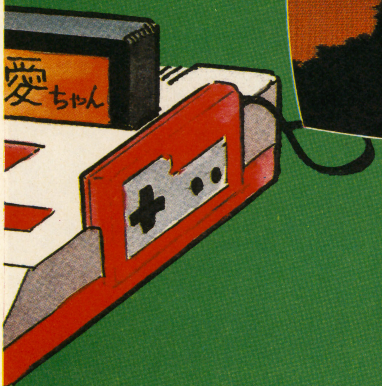


▲犯人をうて！『ホーガンズアレイ』

昔なつかしい『ホーガンズアレイ』。光線銃を使うゲーム，最近はなくなっちゃったけれど，おもしろくないわけじゃないんだから，また作って欲しいな。



◀ディスクで人気『謎の村雨城』



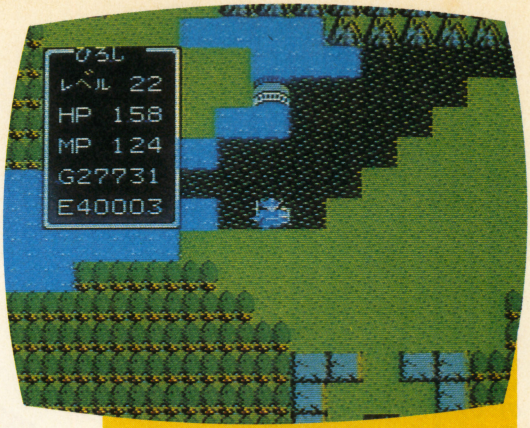


ディスク版ゲーム第2弾『謎の村雨城』。広いマップと数多い敵キャラが人気だった。



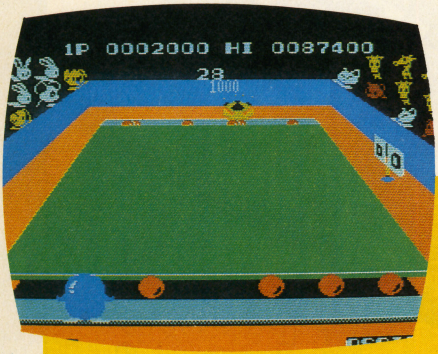
ファミコン党集まれ！

ファミコンゲームも最近は数多いけど、もう少しこったゲームを出してくれないかな。同じようなのばかりだと、あきちゃうよー。



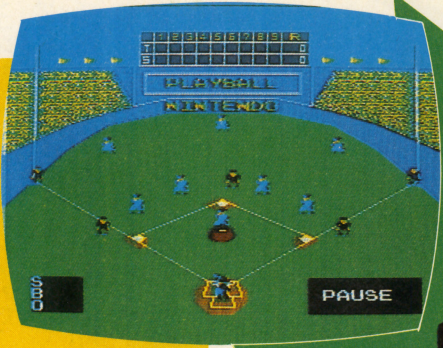
▲大ヒットの『ドラゴンクエスト』

ロールプレイングゲームという名前を，日本中に広めたヒット作『ドラゴンクエスト』。鳥山明先生のデザインもなかなか良かったね。



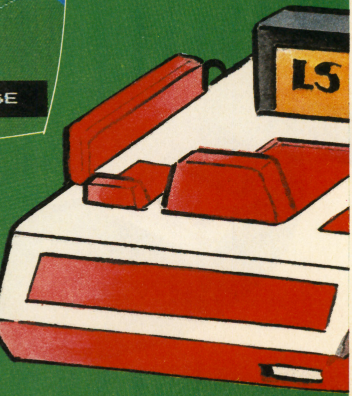
▲オモロイ動き『ペンギン君ウォーズ』

ひょーきんなゲーム内容が大ウケの『ペンギン君ウォーズ』。特に女の子に人気のあるゲームだった。勝ち抜き戦というアイデアもなかなか良かったし…。こんなゲームもっと欲しいな。



ファミコン史上▶
にさん然と輝く
『ベースボール』

超ロングセラー『ベースボール』。ファミコンを持っていて，やったことのない人は，天然記念物もの。



ファミリーベーシック入門！

ファミリーベーシックは、ファミコンでもプログラムをしてみたい人のためのものだ。君も遊んでばかりいないで、未来のプログラマーを目ざしたら？

キーボード

本格的キーボードだぞ

ファミリーベーシックのキーボードは、ファミコンと同じ色をしている。大きさは普通のパソコンにくらべるとちょっと小さい感じ。

でも、キーの配列などは、完全に本もの。入門用にしてはかなりのごうかさだ。



ベーシックの命令は、パソコンと同じ

ファミリーベーシックの命令は、普通のパソコンとほとんど同じだ。ということは、ファミコン＋ファミリーベーシックで、パソコンになってしまう！　これはおどろき。

それに、マリオなどのキャラクターがすでに用意されているから、苦労することなくグラフィックのきれいなゲームを作ることができる。しかも、スピードも早い。

こんなすばらしいファミリーベーシックだけど、記憶容量が少ないのだけが残念だ。





ファミリーベーシックカセット

2つのベーシック

ファミリーベーシックは2つある！なんていったら混乱するかな？

でも、これは本当。最初に発売されたベーシックのカセットでは、メモリー(記憶容量)が足りなかったりして、ゲームが作りにくかったのでV3が出たのだ。

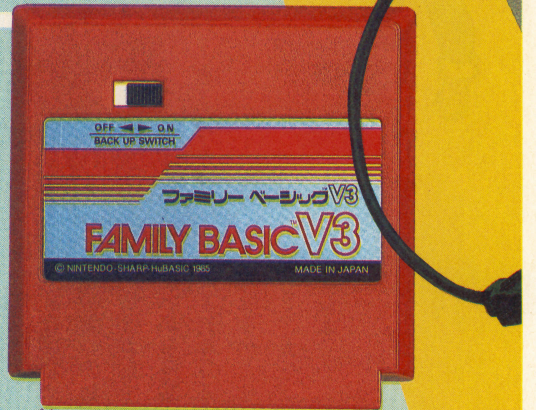


ノーマル

ファミリーベーシック

キーボードといっしょに売っているのがこのカセット。ファミコンは、カセットを差して、始めてコンピュータとして動くことは前に言ったけれど、ベーシックも、キーボードだけでは動かないのだ。

このカセットには伝言板や計算機の機能もついている。



V3

ファミリーベーシックV3

V3は、メモリー(記憶容量)を増やしているだけではない。ベーシックの命令も増やして、さらに本格的なベーシックになっているのだ。

それから、このベーシックで書かれたゲームのプログラムも、おまけについている。ただし、伝言板などの機能はないんだよ。

カセットの言い分、ディスクの言い分

ファミコンのカセットとディスク。君はどちらの方が好きかな？この勝負に決着をつけるため、それぞれの言い分を聞いてみた。はたして、勝利の女神はどちらにほほえむか？



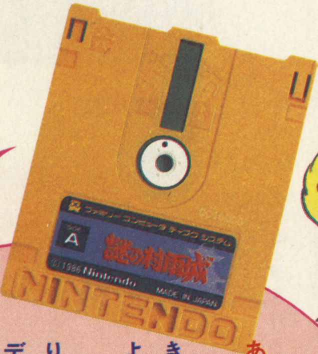
カセット

おいらはカセットだ！

何てったたって、ディスクを使うには、ディスクシステムが必要だろ？　めんどうくさいじゃないか。

おいらなら、カセットポンでスタート。少しぐらい乱暴にされたって大丈夫。ディスクなんかに負けるもんか。







ディスク

あたしディスクよ

カセットなんて何さ、書きかえができないじゃない。よっぽど頭が固いのね。

それに、私はカセットよりずっと安いから経済的。ディスクシステムの分くらい、すぐに取りかえせるわよ。とにかく、カセットより魅力的でしょ。



ファミコン党集まれ!

ディスクシステム

ファミコンをパワーアップ

ディスクシステムが発売されてからそろそろ1年。最初のうちは、ソフトも少なくてさびしかったけれど、去年の後半ぐらいからはディスク用ゲームもかなり増えて、ラインナップも充実してきた。

ディスクシステム自体もかなり増えているようなので、今後はさらにソフトが増えそう。

ツインファミコンというライバルもいるけれど、今までのファミコンにくっつけるだけでいいディスクシステムの方が経済的。



特長と可能性

ディスクシステムは、普通のカセットより記憶容量が大きいんだ。だから複雑なゲームも可能なんだよ。

システムの後ろに、拡張端子がついている。これが何に使われるかによって可能性は無限になる。

ディスクシステムにはFM音源というものが内蔵されている。これによってカセットよりきれいな音が出せるんだ。

おいらがファミコンロボットだよ〜ん

おいらは、ファミコンロボット。ファミコンの親友なんだよ〜ん。おいらのおかげで、ファミコンのやつ、新しい可能性を見つけだしたんだ。
みんな仲よくしようよ〜ん。

ファミコンロボットは、目のところに光センサーがついている。このセンサーで画面から送られてくる情報をキャッチするんだね。
画面に情報を出すのが、ファミコンの役目だ。



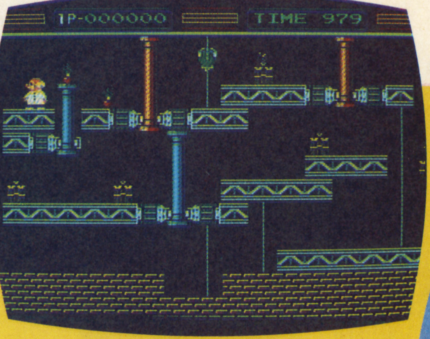


ファミコン党集まれ!

ロボット用に2つのゲームが発売!!



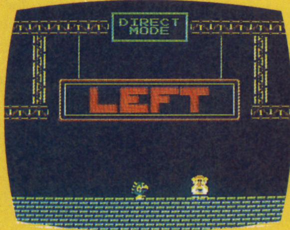
ファミコンロボ用には2つのゲームがある。『ブロック』と『ジャイロ』というんだ。このうち『ジャイロ』のほうを試したからしょう介しよう。

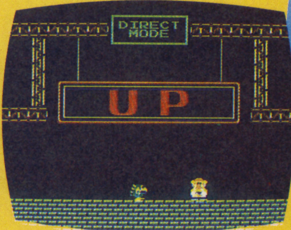


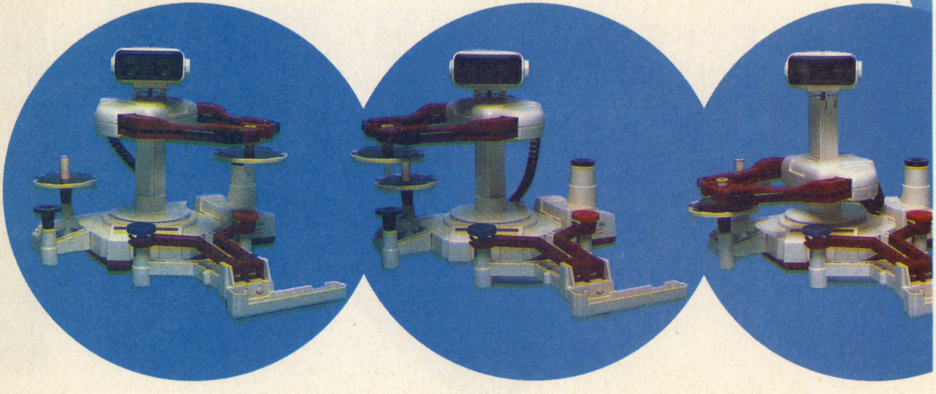
『ジャイロ』は、ファミコンで画面を操作し、それを見てロボットがコマを動かし、その動きによって画面が変わるという、なんとも複雑なゲーム。

この説明でわからない人は(ほとんどみんなだろうけど)とにか→くゲームをやってみておくれ。

なお、テストモードで右のような画面が出るので、ロボットは簡単に動くよ!







これが、うちのファミコンブラザーズ

ファミコンて人気商品だから、それに関する商品も多いんだよね。ここにあげたのは、ほんの一部にすぎないけど、それでもいっぱいあるだろう？

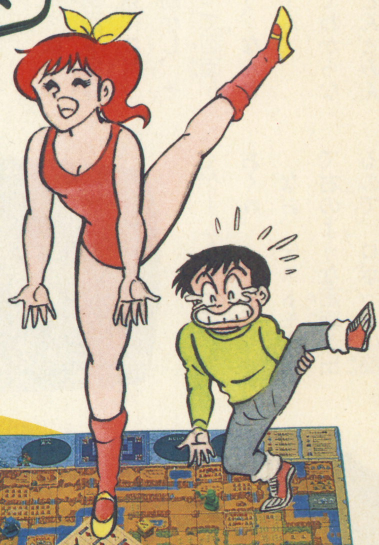


ファミコン光線銃

『ダックハント』などのソフトで遊ぶために必要なのが、この光線銃。大きい画面で遊ぶとすごい迫力になるぞ。

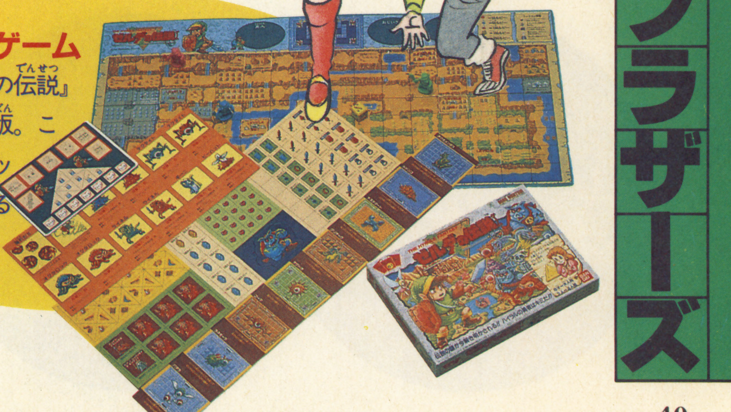




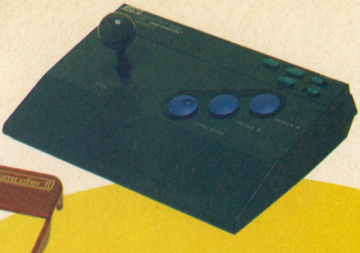


ボードゲーム

あの『ゼルダの伝説』のボードゲーム版。これで遊ぶと、マップをおぼえられるんだ。









ジョイスティック

いろいろなジョイスティック。これさえあれば、連射でも高橋名人に負けないぞ。

みなさん、どうでした？　パソコンやファミコンのことよくわかったかしら。私もずいぶんためになっちゃった。それにしても最近のコンピュータの進歩って速いのね。私もしっかりしないと「LS愛ちゃんは遅れてる」って言われそう。

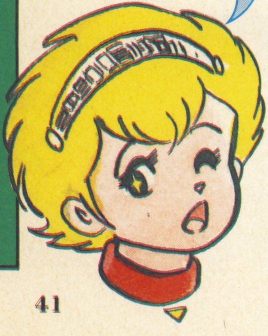




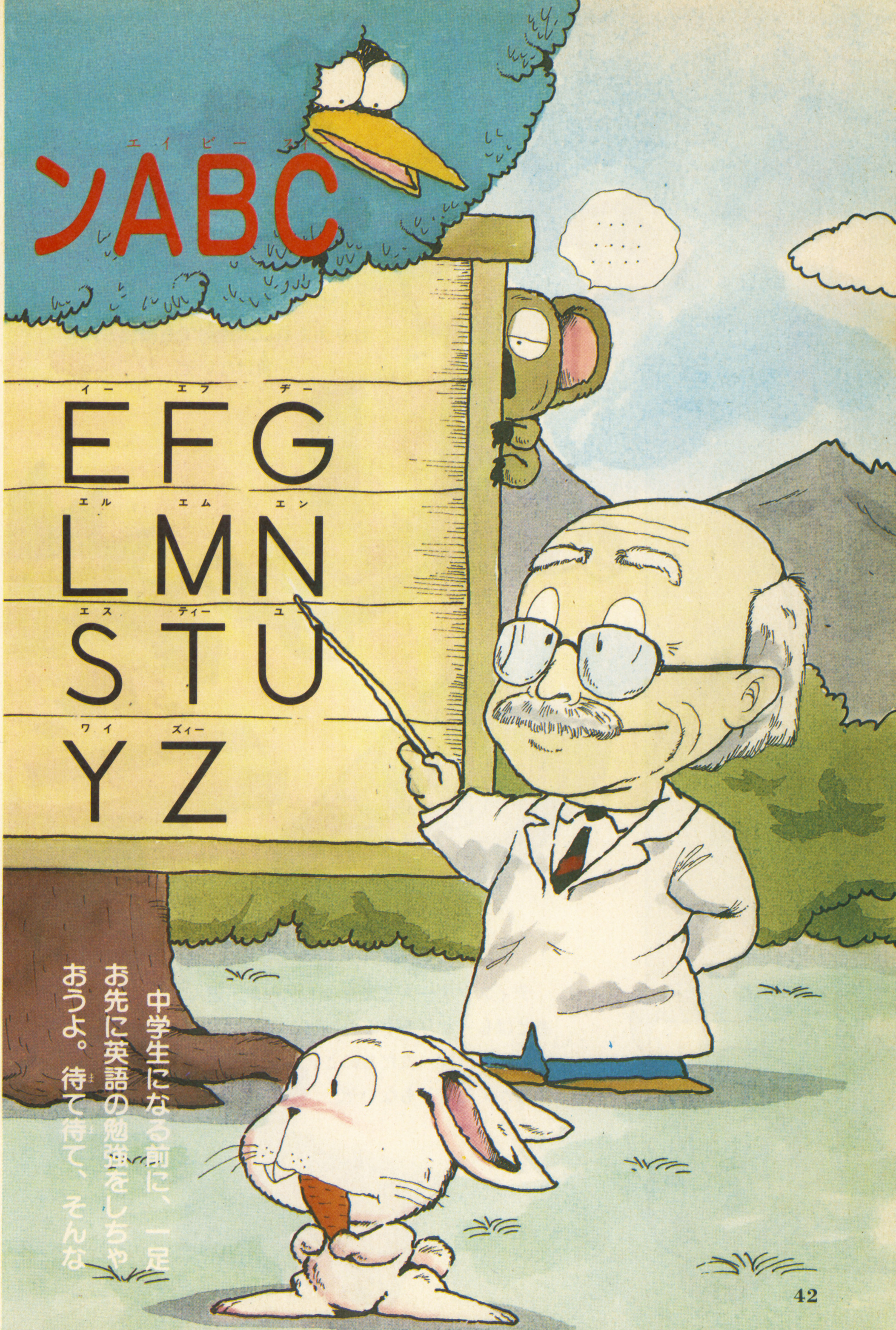
ケース

ディスクケースとカセットケース。遊んだあとはしっかりあとかたづけ。こうしておけば、友だちのとまちがえることもないぞ。





ンABC(エイビースィー)



中学生になる前に、一足お先に英語の勉強をしちゃおうよ。待て待て、そんな

コンピュータで英語のレッスン

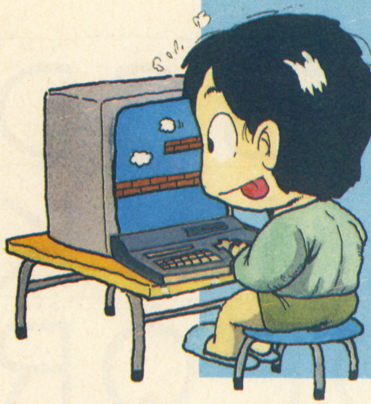


にむずかしい顔するなって。勉強といっても日ごろのゲームを思い出すだけでいいんだから…。

レッスンA

パソコンも英語だよ

Personal Computer
パーソナル　コンピュータ



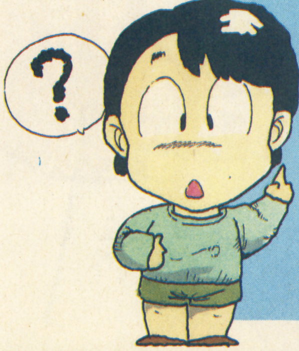
パソコンはパーソナルコンピュータ(Personal Computer)の略。「パーソナル」は「自分だけの」という意味。だから,「自分だけのコンピュータ」という意味だ。それまで会社の大型コンピュータしかなかったところに，この個人用コンピュータが登場したことから呼ばれ出した名前だ。

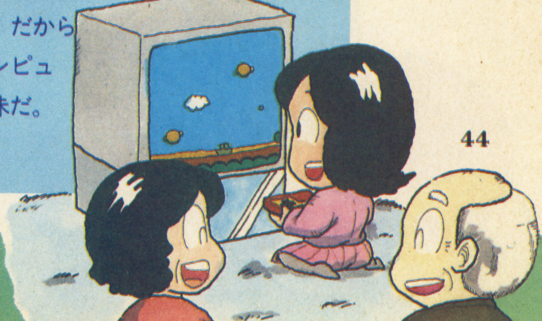


ファミコンも英語だよ

Family Computer
ファミリー　コンピュータ

ファミコンは本当の英語ではないよ。日本で作られた和製英語というやつだ。でもちゃんと英語の意味はある。ファミコンはファミリーコンピュータ(Family Computer)の略。「ファミリー」は「家庭の」という意味。だから「家庭のコンピュータ」の意味だ。





レッスンB

ファミコン本体にも英語はいっぱい

Power
パワー

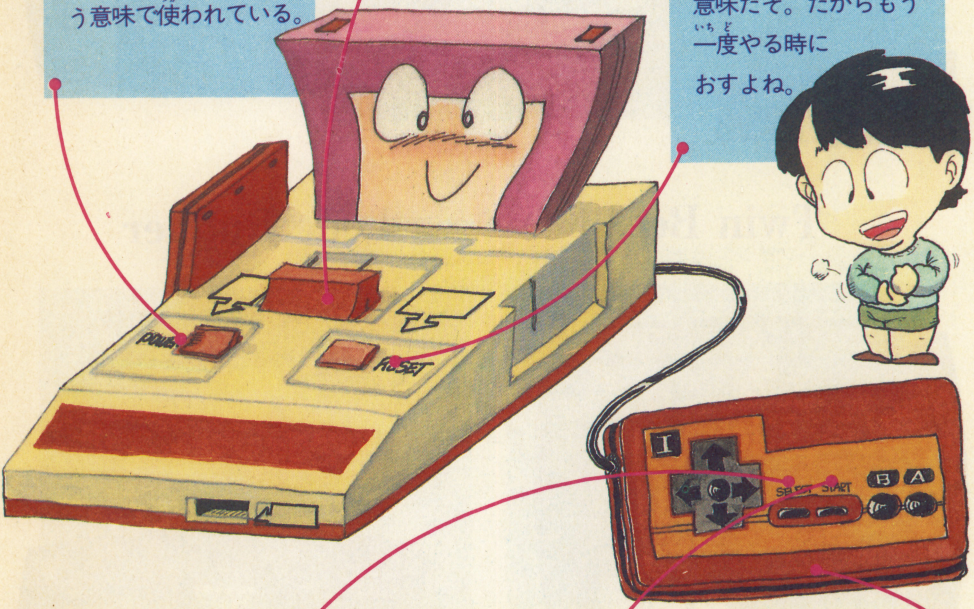
パワー(POWER)は「力・動力」の意味。ここでは，電源を入れるという意味で使われている。

Eject
イジェクト

イジェクト(Eject)は，「放出する」とか「はき出す」という意味。

Reset
リセット

リセット(Reset) は，「やりなおす」という意味だぞ。だからもう一度やる時におすよね。



Select
セレクト

セレクト(Select) は，「選ぶ」という意味。ゲームを選ぶ時使うね。

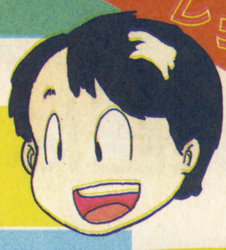
Start
スタート

スタート (START) が「始める」という意味なのは知ってるね。

Controller
コントローラー

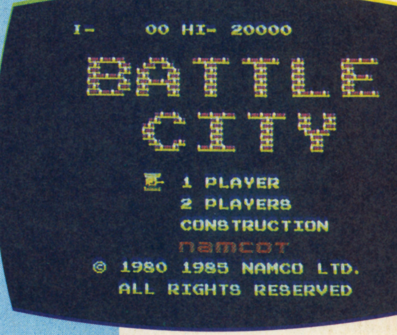
コントローラー(Controller)は機械の調節装置の意味。

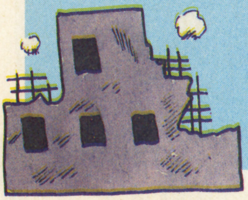
は英語だらけ



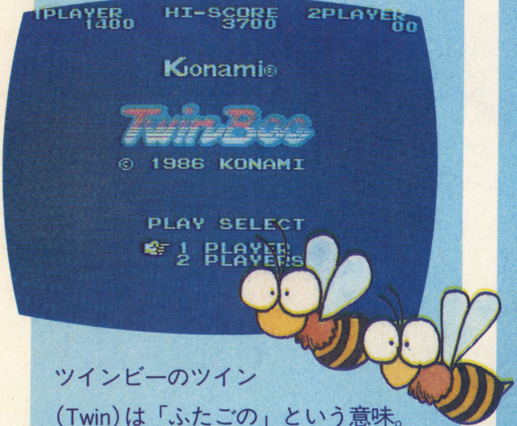
BATTLE CITY
バトル　シティ

バトルシティのバトル(Battle)は「戦い，戦う」の意味。シティ(City)は車の名前じゃなくて，「都市」の意味。合わせると「戦いの町」といった感じだが残念なことにこんな英語はない。これも和製英語なんだよ。ここでは，バトルとシティの意味だけを別々におぼえておこうね。





Twin Bee
ツイン　ビー

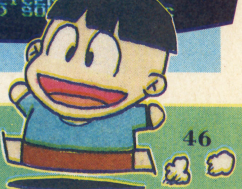


ツインビーのツイン(Twin)は「ふたごの」という意味。ビー(Bee)は「ミツバチ」の意味。だからツインビーは「ふたごのミツバチ」って意味になるわけだね。

Lode Runner
ロード　ランナー

ロードランナーのロード(Lode)は，「鉱脈」という意味。ランナー(Runner)は，「走る人」という意味。金をうばいかえしていくこのゲームの主人公にピッタリだね。



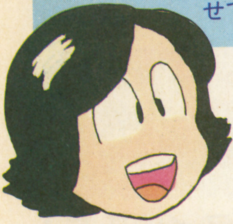


ゲームタイトル

BOMBER MAN
ボンバー　マン



ボンバーマンのボンバー(BOMBER)は,「ばくだん」の意味。マン（Man）は「(男の）人」のことだね。だから合わせてばくだん男だ。



DiG DuG
ディグ　ダグ

ディグダグのディグ(DiG）は,「ほる」という意味。ダグ（DuG）は「ほった」の意味。この二つでほることを強調している。「ほってほってまたほって…」てな感じだ。



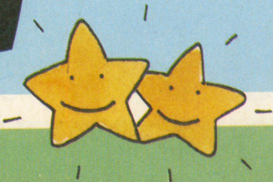
STAR LUSTER
スター　ラスター



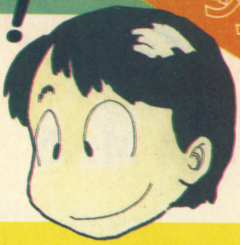
スターラスターのスター(STAR）は「星」のこと。ラスター(Luster)は「かがやく」の意味。だからかがやける星…という意味だ。



悪役バッツーラをたおして宇宙の平和を取りもどした君こそがスターラスターなのだ。



はアメリカだ！

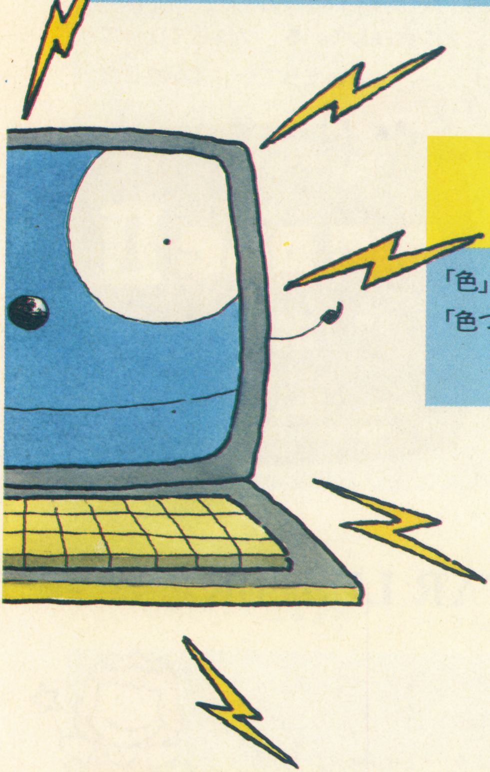


list （表）
リスト

「表，名ぼ」などの意味や，「～を表に作る」「表に出ている」などの意味があるんだ。

new （新しい）
ニュー

「新しい，できたての，新品の」とか「初めての」「近ごろ」などの意味だよ。



color （色）
カラー

「色」「着色」「色をつける」「色づく」などの意味だ。

line （線）
ライン

「線」「(文しょうの)行」「列，行列」「～に線をひく」「～を一列にならべる」などの意味がある。

auto （自動的）
オウト

autoの本当の意味は，「自動車」の省略した言い方。でもふつう「自動的」という意味で使われている。

パソコンのスイッチを入れると現れる画面。そこはもう英語だらけの世界だ。そこで，パソコンを動かすための，ベーシックの日本語の正しい意味を，君に教えちゃうよ。これでパソコンがまた近くなったね。

スイッチ・オン 画面の中

input （入力）
インプット

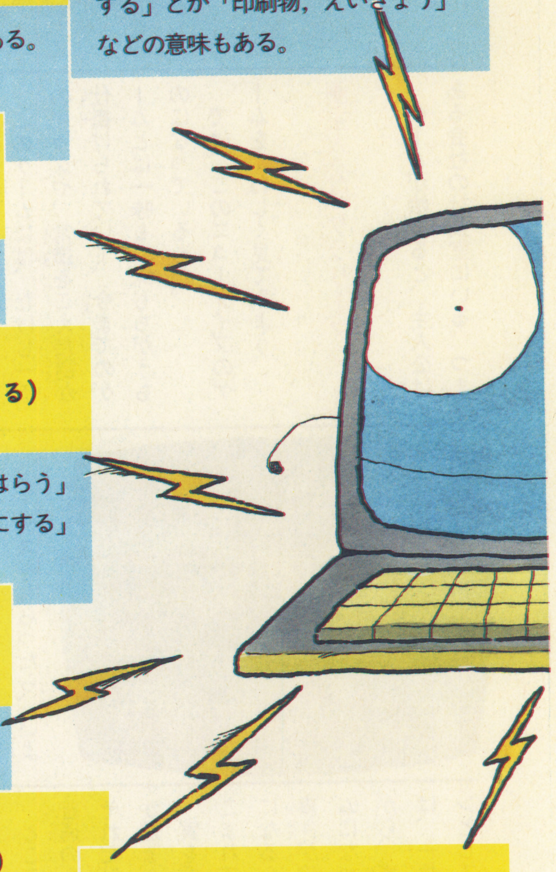
「投入」「入力」などの意味がある。この場合は「入力」の方だね。

print （表示する）
プリント

「印刷する」「～を刻みつける」「表示する」とか「印刷物，えいきょう」などの意味もある。

stop （止める）
ストップ

「止める」「ふさぐ」「やめる」「中止させる」などの意味があるよ。



clear （きれいにする）
クリアー

「明るい」「明白な」「取りはらう」「～をかたづける」「きれいにする」などの意味がある。

end （終わり）
エンド

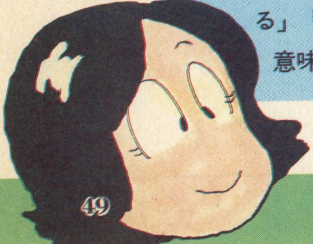
「終わり」「～をやめる」「結果」などの意味なんだ。

run （進行する）
ラン

「進行する」「走る」「走らせる」「連続して行う」などの意味があるんだよ。

load （積みこむ）
ロード

「積み荷」「負担」「たくさん，どっさり」「積みこむ」などの意味。ここでは情報をつめこむという意味だ。



これぞおどろき最新情報

ファミコンゲームの新作もたくさんでたね。このコーナーでは、その中でも特に注目されている3本のソフトを取り上げて、研究しちゃうぞ。

たけしの挑戦状

10ページでも特集したけれど、あのビートたけしが、ファミコンゲームを作ってしまった。その名も『たけしの挑戦状』。

このゲームには、たけし一流のギャグや、常識をこえた謎が仕掛けられていて、今までのゲームとは一味も二味もちがうものになっているんだ。

では、このニュータイプのゲームをくわしく見てみよう。

◆主人公はサラリーマン

ゲームが始まると、主人公はある会社の社長室にいる。つまり、この会社の社員なんだ。サラリーマンが主人公のゲームなんて今まで見たこともないね。

ここで、社長から文句を言われながらボーナスをもらう。君たちのお父さんも、ひょっとして会社ではこんなふうかもしれないよ。

ボーナスをもらったら、いよ



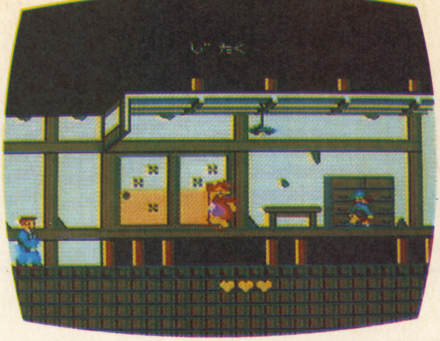
いよ町へ。町には、バーやパチンコ屋、理髪店やお菓子屋など、本当の町と同じようにいろいろな店がある。それから町のはずれには、おかみさんと子どもが待つ自宅もある。つまり、主人公は、現実の世界と同じような社会生活が送れるわけだ。

ところが、ここからが大変。普通の生活は送れるんだけれど、それだけじゃ、ちっともゲームが進まないんだ。

実を言うと、ある事件に巻きこまれてからが、本当のゲームになるらしいんだけれど、この事件が起こるまでが一つのゲームになっているというわけ。だから、事件に巻きこまれない人は、一生(?)普通のサラリーマンとして過ごさなければならな

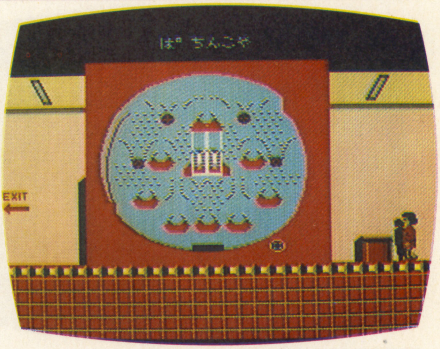
新作ゲームだよーん

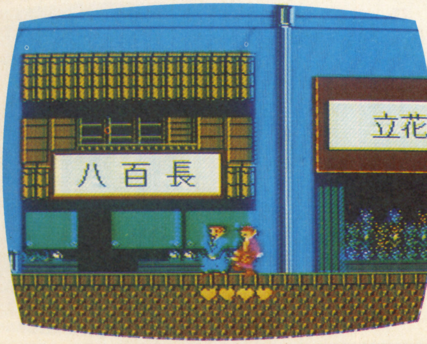
いんだ。
こう書くと、とんでもないゲームだと思うかな?その通り、とんでもないゲームなんだよ。



◆豊富なゲーム内容

『たけしの挑戦状』はいろいろな要素を持ったゲームだ。
たとえば、パチンコ屋に入って玉を買うと、画面がパチンコの台にきりかわって、その玉をうつことができる。このパチンコだけでも、一つの独立したゲームになっているんだ。
でも、このパチンコ台、けっこう簡単に入るんだよね。すぐに打ち止め（ゲーム中止）になってしまうくらいだ。ところが、パチンコ屋の景品を全部集めきってしまうには、打ち止めになったのでは無理。このへんに、何かの謎がかくされていそうだ。
カラオケスナックも、なかなかおもしろい場所。ここに行くと、お酒が飲めるだけではなく、カラオケを歌うことができる。
ただし、いきなりカラオケ装置のところへ行っても、「カラオケこわれてます」と言われてしまうぞ。やっぱり、少し飲んでからでないと歌わせてもらえないんじゃないかな?
こんなところを見ただけでも、『たけしの挑戦状』のおかしさがわかるだろ?スナックやパチンコ屋など、君たちが行ってはいけない場所が出てくるけれど、ゲームの中でなら、いくら行ってもかまわないんだから、社会勉強のつもりで遊んでみるのもいいだろう。
とにかく、今までの常識を完全にひっくり返したゲームだ。君もたけしの挑戦を受けて立て。





DRAGON QUEST II
ドラゴンクエストII 悪霊の神々

これぞおどろき最新情報

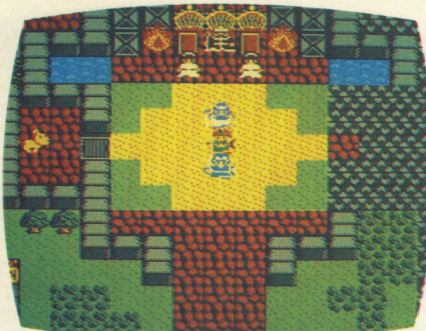
大人気のロールプレイングゲーム『ドラゴンクエスト』の続編が出た。その名も『ドラゴンクエストII・悪霊の神々』。広いマップと、多数の登場キャラで、前作をしのぐゲームになっていることはまちがいないけれど、実際には何が変わっているんだろう。みんなで、『ドラゴンクエストII』の世界をのぞいちゃおう。

◆ものがたり

『ドラゴンクエスト』の主人公勇者ロトが暗やみの支配者。竜王を倒し、アレフガルドを救ってから後の話である。

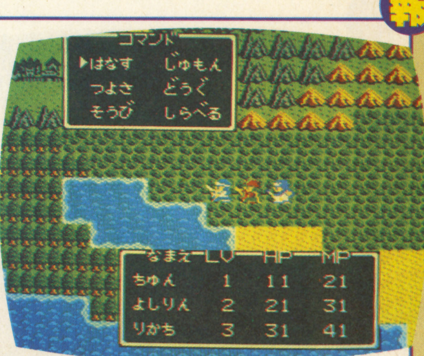
ロトと恋人ローラ姫は、新天地を求め、ローレシア国をつくり、さらにその子どもたちは、サマルトリア、ムーンブルクの国をつくって、平和に暮らしていた。そして、時代が流れた。

平和だったはずのローレシアに、悪いうわさが流れた。この地のどこかに邪悪な宗教が生まれ、その信者によって、サマルトリアとムーンブルクの国がほろびそうになっているというのである。そして、その魔手は、ローレシアへも…。

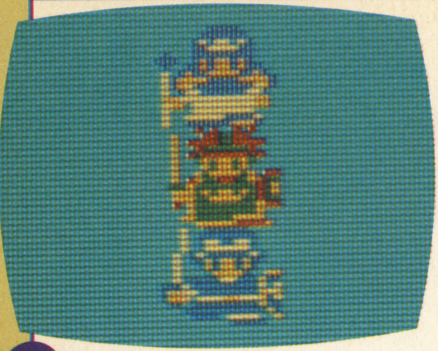


この時にいたって、ローレシア国王は、若き王子に命じた。

「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で邪悪なるものを打ちほろぼしてまいれ。サマルトリアとムーンブルクには、そなた同様ロトの血を引いた者がいるはず。かれらを見つけ、仲間にするがよい。行け、王子よ!」



新作ゲームだよーん



こうして、王子の旅は始まった。行く手には数々の苦難が待ち受けているのだ。

◆広大なマップだぞ

『ドラゴンクエスト』の舞台だったアレフガルドは、IIでは世界のかたすみに追いやられている。全マップは、前作の4倍以上というから、気の遠くなるような広さだね。下に全体マップをのせておいたから、参考にして欲しい。左上の小さな島が、アレフガルドだ。

この広いマップの中で、どんなストーリーがくり広げられるか楽しみだね。

◆仲間を探して パーティープレイ

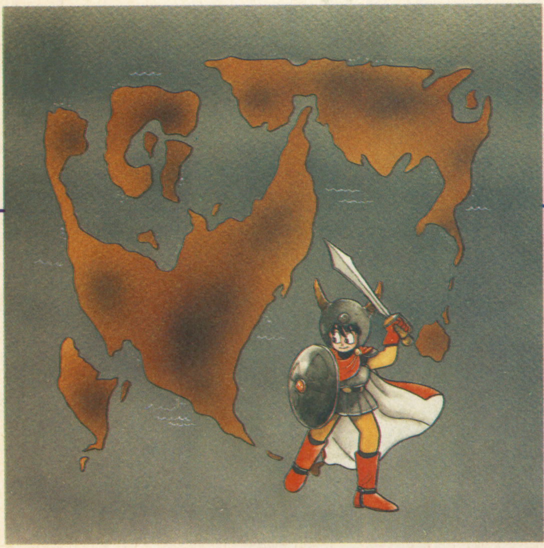
主人公はローレシアの王子だけれど、国王の言葉にあったように、サマルトリアとムーンブルクに行けば、ロトの血を引く者とめぐり会えるはずだ。ゲームの最初の目的は、この仲間探し。かれらを見つけずに悪をほろぼすことはできないぞ。

◆敵もいっぱい 会話もいっぱい

『ドラゴンクエストII』に登場する怪物は100種類。しかも主人公たちが3人1チームになったように、怪物たちもチームになって登場する。こいつは手強いぞ。

それから使える呪文は20種類以上。武器や防具・道具は60種類以上と、すごい数。これだけあれば、何を用意していいか迷ってしまいそうだね。

それと、何より楽しい会話だけれど、IIでは200人以上の人物が語りかけてくれるんだ。旅もぐっと楽しくなるぞ。



最後に、『ドラゴンクエストII』では船に乗って海を渡ることができる。これもおもしろい。

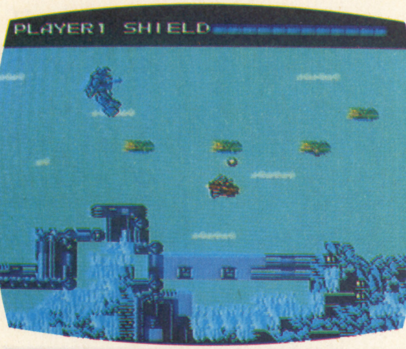
前作をはるかにしのぐスケール。君も旅立ってみないかい?

アクティブシミュレーションウォー DAIVA ディーヴァ

これぞおどろき最新情報

『ハイドライド』シリーズでおなじみのT&Eソフトと『パチコン』などを発売しているトエミランドが、今までにないタイプのゲームを出した。それがアクティブシミュレーションウォー『ディーヴァ』だ。

このゲームは、ファミコンを初めとして、7種のコンピュータで遊ぶことができるんだけれど、このコーナーでは、ファミコン版について説明してみよう。



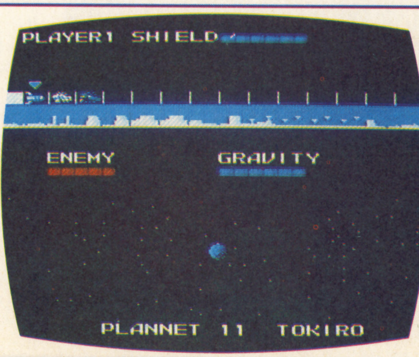
◆ナーサティアの玉座

ファミコン版のストーリーは、『ナーサティアの玉座』と呼ばれている。実は、発表される機種によって、ストーリーがちがっているらしいんだけれど、ファミコン版のそれは次のようなものなんだ。

「マウトレーア暦3722年、ビシュヌ銀河を統治してきたインドゥーラ帝国は、その中心である惑星アルジェナの消失により、突然の終えんをむかえた。

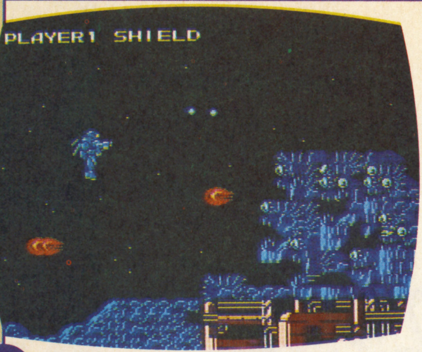
マータリ・シュバンは、〝紫苑の海賊〟と呼ばれる海賊のキャプテンであった。かれは、3つの時に夢の中で皇帝になると予言され、それ以来惑星アルジェナを探していた。

そして今、かれはその手がかりとなるナーサティア双惑星を発見したのだった。」



◆ゲームの目的は…？

新作ゲームだよーん



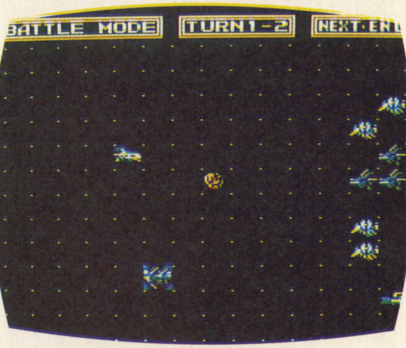
ストーリーが複雑なわりには、ゲームの目的は簡単。マップ上に表示された14の惑星を支配し、マップには示されていないヴリトラ製造惑星とナーサティア双惑星を探して、攻略することなんだ。

敵の本星ナーサティア双惑星は、ゲームを何回かしているうちに、少しずつその謎が解き明かされるようになっている。このあたりはアドベンチャーゲームっぽいね。

◆アクティブシミュレーション

『ディーヴァ』の特長は、何といってもそのゲームシステムにある。シミュレーションゲームというと、『信長の野望』のように、ゆっくり考えながら数値を打ちこむもの、と思っている人が多いかもしれないけれど、『ディーヴァ』では、それがリアルタイムで動くんだ。戦闘シーンでも、単にコントローラーさばきだけが問題になるんじゃなくて、しっかりとした戦略が必要だったりする。

惑星を攻略すると、プレーヤーの生産レベル（工業・文化・資源・科学）がアップして、次の戦いが楽になったりするところも、普通のアクションゲームとは、まるでちがっている。



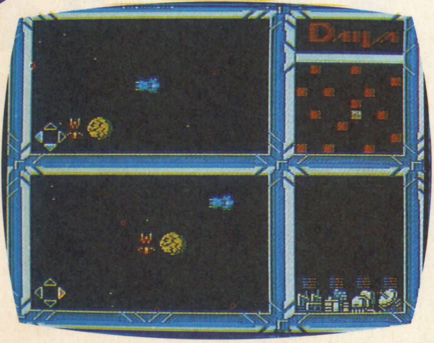
つまり、『ディーヴァ』はアクションゲームの要素と、シミュレーションの要素が見事に一体化した、アクティブシミュレーションゲームなんだね。

これは、本当に新しいタイプのゲームだ。

◆2人プレイが楽しいよー

『ディーヴァ』のもう一つの特長は、2人プレイ。2人が敵対しあうのではなくて、協力しあってゲームの目的を達成する。これは、仲のいい友達と遊んでみるといいかな？

ともかく、新しいアイデアがいっぱいの『ディーヴァ』。一度はプレイしてみたいものだ。

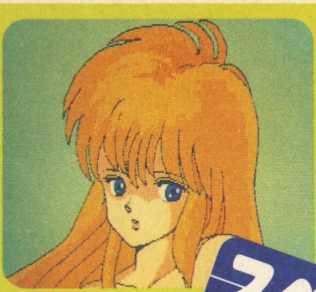


ゲームキャラなんでもベスト5

ゲームキャラによって，ゲームのおもしろさまでちがうぞ。各部門ごとのキャラベスト5の発表だ！

スペクタクル部門

スペクタクル部門には大きなキャラクターに参加してもらった。どちらかというと、パソコンが得意な部門だけど、ファミコンからもベスト5入りしているキャラもある。とにかくきれいな部門だ。



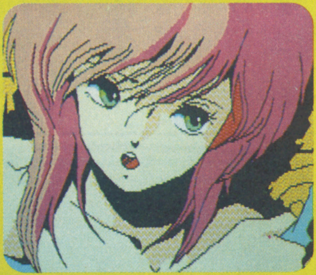
1位

スペクタクル部門堂々の第一位は「アルファ」だよ〜。



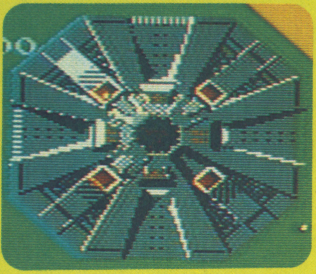
2位

VDゲームの「タイムギャル」は見事に2位かく得。



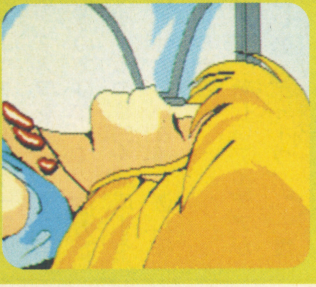
3位

ゲームを知らない人もこの絵なら知ってる!?「ザース」



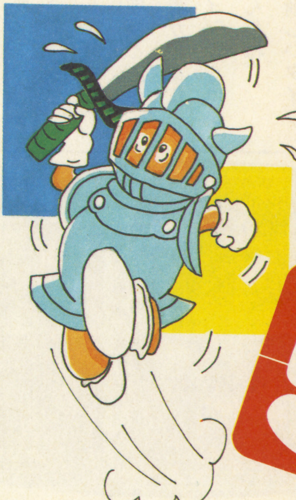
4位

ファミコンからなぐりこみ「アンドアジェネシス」



5位

「セイバー」のオフェーリアひめ、目をさまして!!



ヒーロー部門

ゲームには必ず主人公（主人公のことを英語でヒーローと言うんだよ。）がいるから、この部門の参加者は目白押し。ベスト5入りしたキャラは，みな強者ぞろいだ。

ここに入れなかったキャラの中にも、いいのがたくさんあったんだけど，う～，残念！

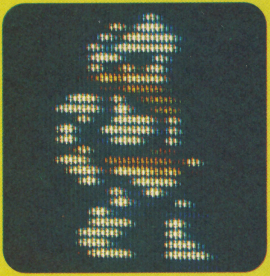


1位



やっぱりマリオは格別だ。登場ソフトも「ドンキーコング」「マリオブラザーズ」「スーパーマリオ」「スーパーマリオ2」など実に多数。ファミコン史上最大のヒーローだ。

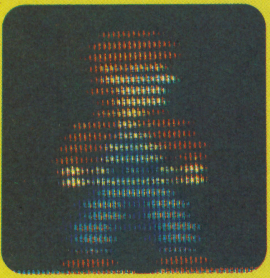
2位



「魔界村」のナイトはなかなかカッコイイぞ。よろいを着て走る姿は最高。

でも一回やられて裸になった姿はガリガリにやせていてちょっといただけないんだよね。

3位



ちょっと古いけど、「グーニーズ」の主人公もなかなかのキャラ。

特に、キックするポーズがよかったね。もっとも「グーニーズ」は他のキャラもいい感じだった。

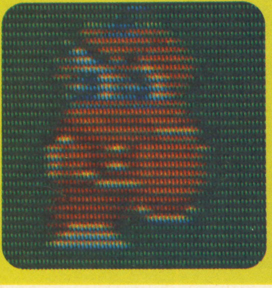
4位



第4位は「テグザー」メカキャラは数多いけど今だにこれ以上のキャラは出てこない。

足をよくあげて走る姿は陸上競技の見本。マネして速く走ろう！

5位

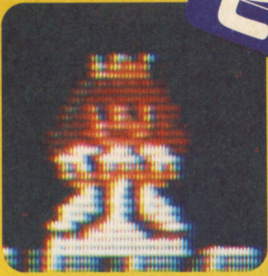


ちょっとズングリしてるけれど「スーパーチャイニーズ」のキャラはいいゾ。何といっても、コミカルな味を出してるもんね。くり出すパンチも大きくてはく力満点だ。

ヒロイン部門

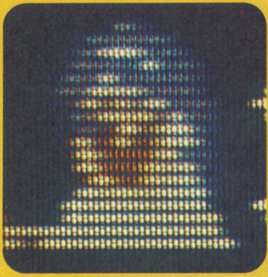
ヒーローはヒロインがいてこそガンバルもの。ヒロインがかわいくなかったら、バカバカしくてゲームなんかやっていられない。

でもヒロインって、なかなか姿を現さないんだよね。くそー、早く出てきてくれー！



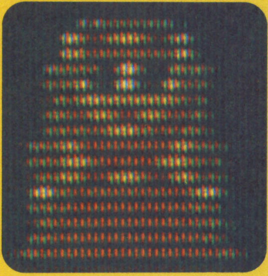
1位

ヒーローの1位がマリオなら、ヒロインの1位はやっぱりピーチひめ。初めてこのキャラを見たときに感激した人も多いハズ。まだ会ったことのない人は、早く会いに行こう。



2位

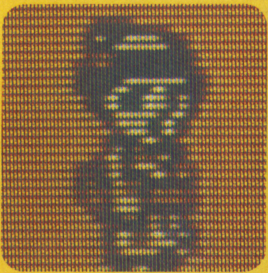
「魔界村」のおひめさまは、ありがたいことに最初に登場してくれる。でも、すぐにさらわれちゃうんだよね。うつむいてナイトと語り合う姿がとてもかわいいと大評判だ。



3位

ヒロインの3位に入賞したのは「ゼルダの伝説」のゼルダひめ。どういうわけか、ヒロインにはおひめさまが多いんだよね。

このキャラに会うのにも大変な苦労がいる。



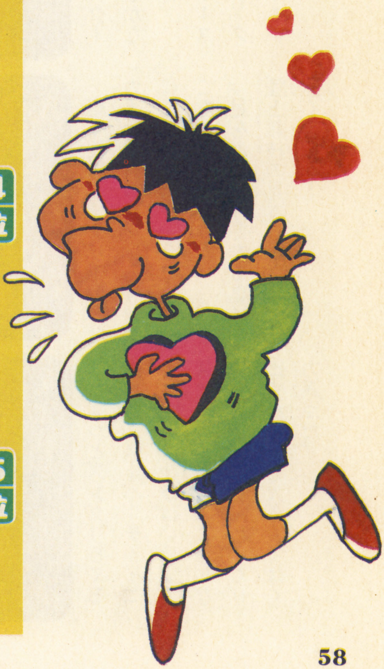
4位

おひめさま以外のヒロインキャラ最高位は「がんばれゴエモンからくり道中」に出てくる町むすめ。このゲームはおひめさまも出てくるけれど、それよりずっとかわいい。



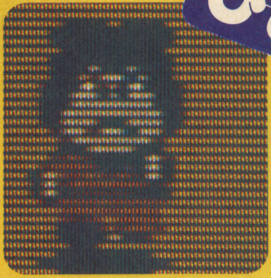
5位

このキャラ知ってるかい？知る人ぞ知る「ドンキーコング」のレディだ。マリオは、このレディを助けるためにたん誕したんだ。いわば、初代ピーチひめってとこかな？



ひょうきん部門

ゲームのキャラには、ユーモラスなものが多い。一応主人公と名がついていても、ヒーロー部門に入れるより、こっちの部門に入れるほうがいいキャラもたくさんあるんだ。
こんなキャラクターなら楽しくプレイできることまちがいなしさ。



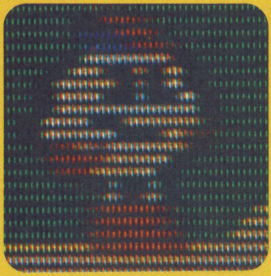
1位

「がんばれゴエモンからくり道中」の主人公ゴエモン。ヘアースタイルは当然五右衛門がりだ。おかげですごい頭デッカチのひょうきんキャラになっている。動きも表情もおかしいぞ。



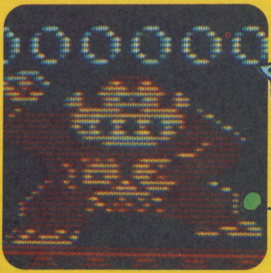
2位

2位は「ドラゴンクエスト」のヘルゴースト。名前にあわぬひょうきんぶりは、さすがに鳥山明先生のデザインという感じ。こんな顔して強いんだからいやになっちゃうよ。



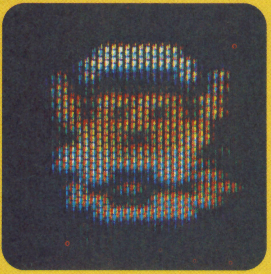
3位

「パックマン」といえばゲーム史上にさん然と輝くスーパーキャラだ。
そのキャラがちょっとひょうきんになって登場したのが「パックランド」。表情がポイントだぞ。



4位

「ドンキーコング」はマリオ最初の敵。強いだけではなく、なかなかおもしろいヤツだった。
最後に転落するところなんか、「スーパーマリオ」のクッパに通じている!?



5位

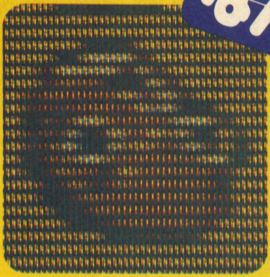
リンクの耳はロバの耳…そんな歌が聞こえてきそうなほど、リンクの耳は長いのである。ゼルダひめはヒロイン部門に入っているのに、あぶれたリンクはあわれひょうきん部門入り〜。



なんだこりゃ部門

出てきたときに思わず「なんだこりゃ」とさけんでしまいそうなキャラを集めたのがこの部門。

はっきり言って、今までのどの部門にも入れないはみだしものが多いんだ。こりゃ大変な戦いだぞ。



1位

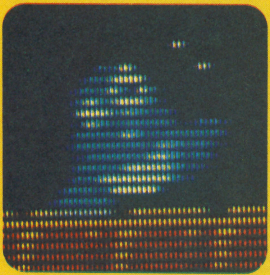
なんだこりゃ?ちょっと見ただけじゃ、何が何だかわからないけど、実はこれひょっとこ。「がんばれゴエモンからくり道中」のパワーアップキャラだ。何とも言えないキャラだね。



2位

これが何のキャラだかわかる人は、相当のゲームマニア。「タイムギャル」に出てくるカメの怪物が首と手足をひっこめたところだ。

こんなキャラ、会いたくないよね。



3位

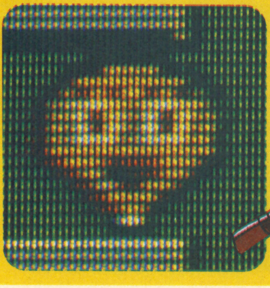
3位入賞はおっとっと。昔なつかしい「アイスクライマー」のおっとせいがなぐられたときのポーズだ。

なんだこりゃと思う人もいるだろうけど、かわいいというわさもあるぞ。



4位

まねき猫が出てくるゲームを知ってるかな?そう、「がんばれゴエモンからくり道中」だ。考えてみるとこのゲーム、ベスト5キャラの宝庫だね。おそれいりました—。



5位

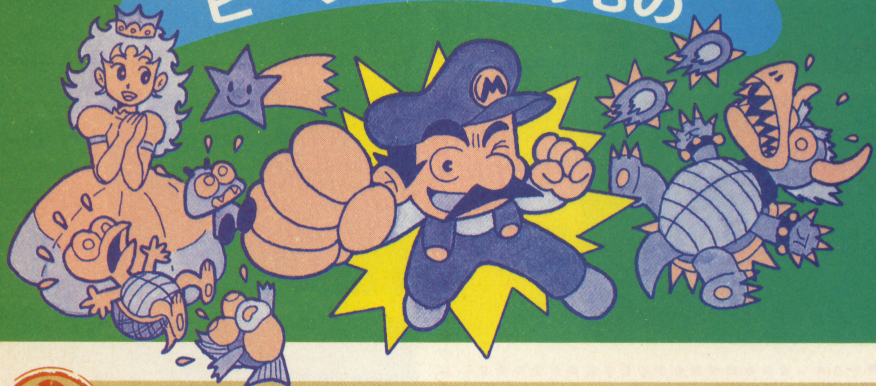
「ボンバーマン」のキャラにもおもしろいのが多いけど、一番最初に出てくるこいつが、「なんだこりゃ」だね。特にばくだんにやられた時のびっくりした顔が最高だ。堂々の5位。



スーパーマリオブラザーズ™2

ハイテク㊙クリア術

ピーチ姫は君のもの



金貨や得点がたくさん取れる㊎ワザ

クッパのあとのおたのしみ

5万点ボーナス

残りTIME000でゴールすれば、5万点のでっけーボーナスだ!!



◀残りTIME999として計算されるぞ。

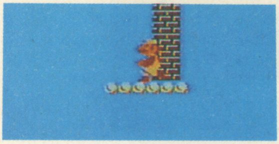
マルキンワザとは!

これでスコアはウナギのぼりにアップ。ふところをあったかーくしてくれるもうけワザだ。

天空ゾーンの金貨を完全獲得!

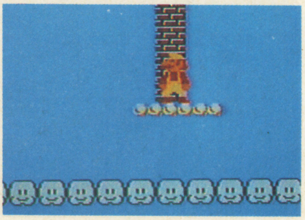
ブロックすり抜け

天空ボーナスゾーンの障害ブロックは、もーないも同じだぜ!!

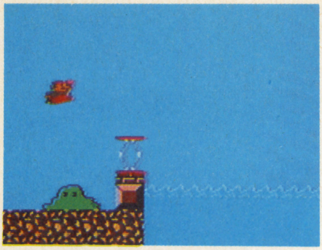


◀もー雲から落っこちたりしないもんねー。ウヘヘヘーだ。

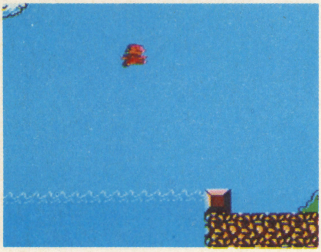
▶ブロックにマリオがふれた瞬間に✚ボタンの左を押すんだ。ハイ,成功でーす!



全エリアクリアのための必修ワザ



◀助走をつけてのBダッシュジャンプでジャンプ台の上にとび乗るんだ！

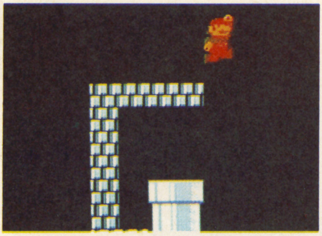


◀とりゃー！と気合を入れて２度めのジャンプ。思わず肩に力が入るぜ。

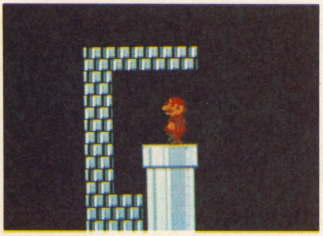
コントロールジャンプを使おう

空中操作術その１

Ａボタンを押したままにすることが、空中操作術の基本なのだ。



◀Ｗ8-4では こんなとこに土管が。コントロールジャンプで入ってみせるぞ。

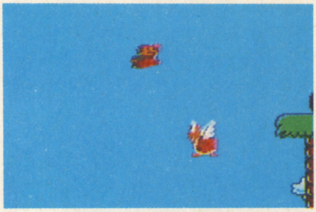


◀Ａボタンを押したまま✚ボタンをうまく操作すれば、ミゴト！ 土管に着地だ。

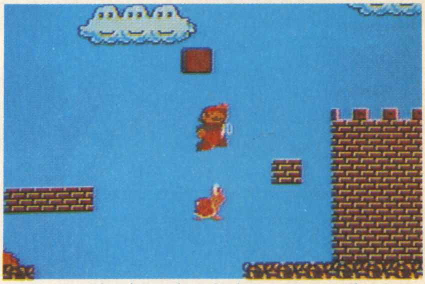
敵を足場にして谷越えだ！

パタパタ甲ら飛び

人間ワザとは思えないのがこの甲らとび。これぱ必修ワザなんだぜ。



◀Ｗ４-３。スクロールでパタパタをおびき出そう。

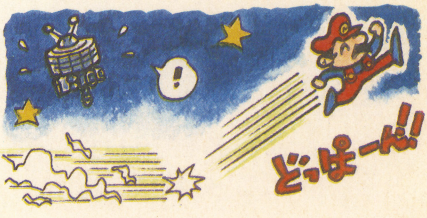


▲Ｗ８-２。甲ら飛びで豆の木隠しブロックを出す!!

ホップ、ステップでとぼう

２段飛び

ジャンプ台を使っての２段ジャンプは涙もんの難しさ。訓練あるのみ。

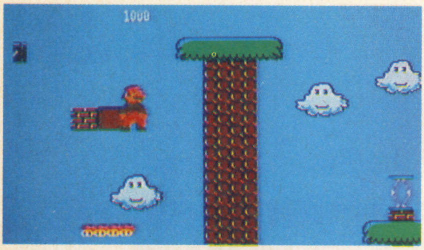


全エリアクリアのための必修ワザ 必

リフトの上でパワーアップ

空中操作術その2

空中操作しないと取れないパワーアップキャラがたくさんある。

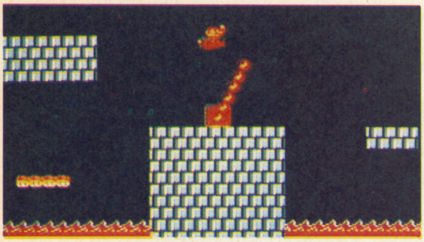


▲リフトの上からUターンジャンプでキノコ獲得！

ファイアバーをうまくよけよう

なわ飛びジャンプ

ファイアバーがタテになったときに飛ぶ。危険なニオイのする㊙ワザ。



▲うひょー！　とべた，とべたよお母ちゃん!!

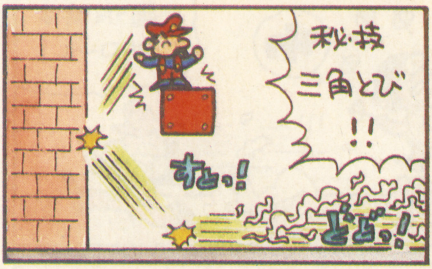
マルヒツワザとは！

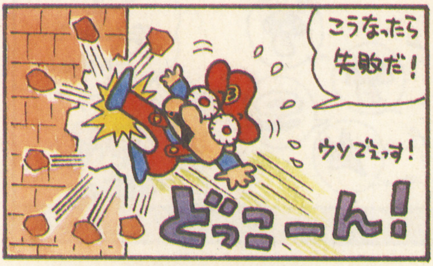
これを身につけなきゃ勝負にならない基本テクだ。高度なワザもたくさん含まれてるぞ。

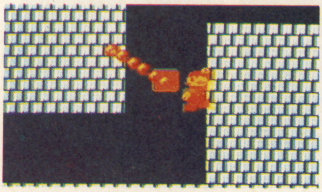
高いブロックはこうして乗る

秘技！三角飛び

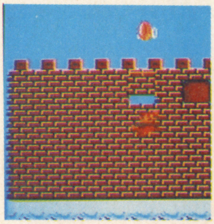
Bダッシュジャンプでも乗れないところは、壁を使って三角飛びだ。



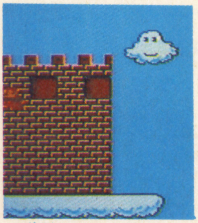




▶W4－4。壁にマリオの体をこするようにしてジャンプするんだ。



▲W8－3。まず2つの隠しブロックを出す。

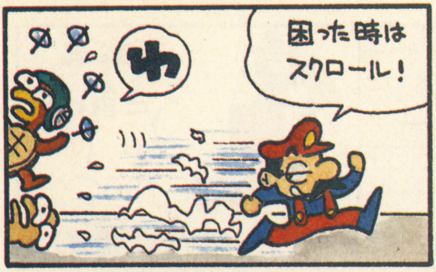


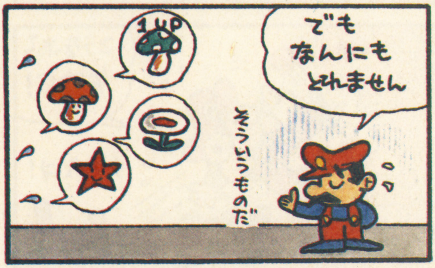
▲画面のはしを壁にして三角とびだ！

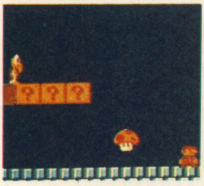
トクトク できればマスターしたいおトクワザ

敵を消してパワーアップ
スクロール戦法

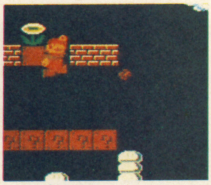
頭脳的スクロールで敵を消しさり、ゆとりでパワーアップしよう。







▲W 4-4の長いファイアバーだって消すことができるんだ。



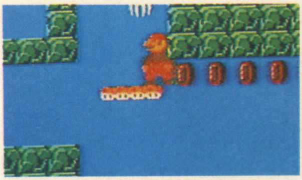
▲平地のハンマーブロスは戦わずして，スクロールすべし。

トクトクワザとは！

1upやパワーアップなど、知ってトクする貢献度の高い、実り多きワザなのだ。

水中面の安全策
水面ブロックのり

水面に浮かぶブロックの上は完全な安全地帯。一息つくのにピッタリ。



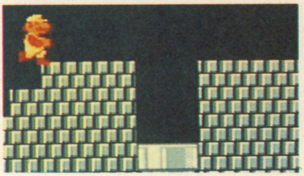
◀W 6-1の水中面のリフトにのって下まで行ってしまうと…，



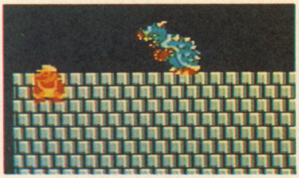
◀なんとブロックの上にマリオが出現。敵なしの世界を味わおう。

W8-4、クッパをかわす
ブロックもぐり

これで扱いにくい１匹めのクッパをカルークいなせるぞ。気分い～！

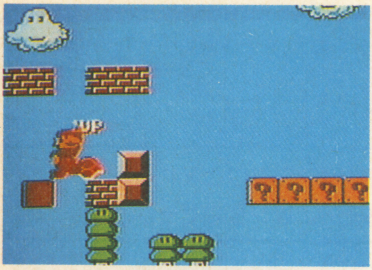


◀この場所からBボタンダッシュすれば，土管のむこうの壁に下半身がうまるぞ。

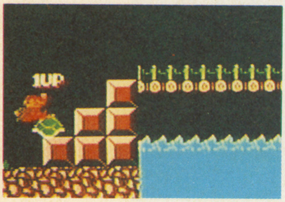


▶うまったままファイアボールが投げられるんだ。脱出したい時はジャンプだぞ。

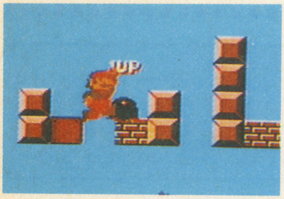
できればマスターしたいおトクワザ



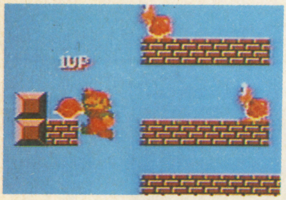
◀W1-1から無限アップできちゃうなんて心強いぜ。



◀W2-1では、パタパタの羽を取って無限アップに使っちゃおーぜ！



◀W6-1，スタート直後のメットで無限アップ。チロリロリロンが心地よいネ♬



◀W A-1。ここでも見せます。増やします！ホンマにたいしたヤッチャ。

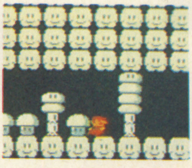
マリオを100人にふやす
無限アップ

マリオ２は無限アップの宝庫。カメと階段があったら無限アップだ！

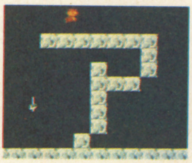


オマケのお楽しみ 9ワールド

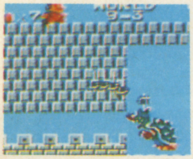
W1から8まで、ワープで抜かさずに全部クリアしてくると、W9の始まりだ!!



▶このイジョーさは、まさしく夢にまで見たあのワールド!!



▶おお！ これだ！ これが見たかったのだ。



▶バグっぽい風景だぞ。

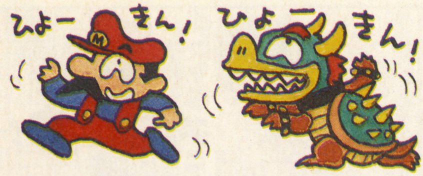


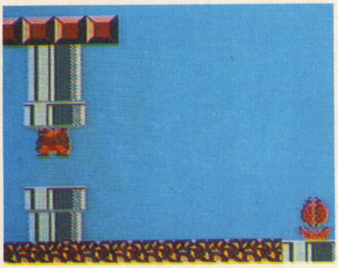
ヒョーキン まるでムダでもヒョーキンなワザ!!

やっぱりできたか!

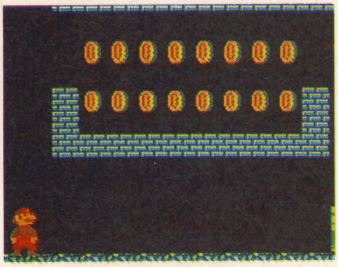
さかさ土管ワープ

すき間登りテクを使えば、逆さ土管に入ってワープできるんだ。





◀画面の左はしと土管の間を登っていって、まずは土管と合体。すると、アレッ!?



◀土管に入る音がしたと思ったら、同じエリア内の地下金庫へワープしちゃった。

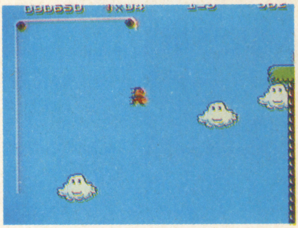
ヒョーキンワザとは!

攻略的にはほとんど無意味でもやたらにウケの良いおもしろワザのことだ。

リフトを落として空中遊泳

フワフワマリオ

空中をフワフワと浮くマリオが気持ちよさそー。W1-3でできるのだ。

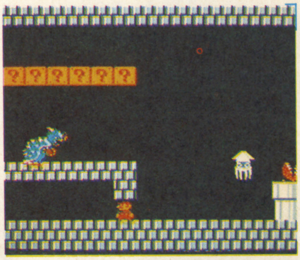


◀リフトを落としたあとで，リフトのあった場所へとんでみると，ホラこのとおり。

たまにはクッパをいじめよう

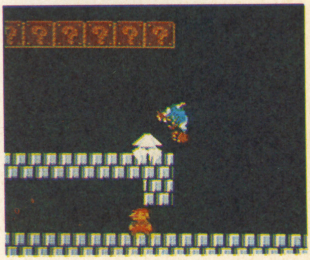
クッパの金しばり

これができるのは裏ワールドD-4。そこまで行くのがターイヘン。



◀WD-4の1匹めのクッパの下を通りぬけて止まると，クッパが動かなくなるぞ。

▶次にマリオを左へ移動させると，オヨヨ! 大クビクッパになっちゃった。



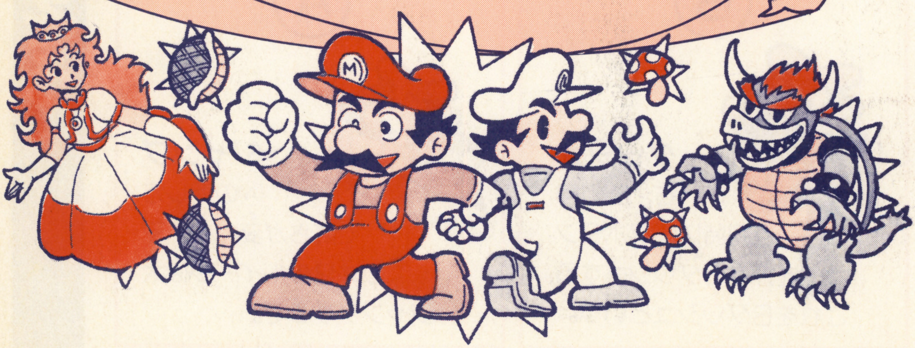
マリオ初心者にささげる

これぞ！マリオの基本ワザ

スーパーマリオ伝説

平和なキノコ王国が、大魔王クッパひきいるカメ一族に侵略された！魔力で岩やレンガに変えられたキノコ一族を救えるのは、王女ピーチ姫だけだ。クッパをたおし、ピーチ姫を助け出すために、マリオは立ち上がったのである。

そして、数々の戦とうテクニックがあみだされたのだった。



1 マリオとルイージを思い通りに動かそう

まず、マリオ（ルイージ）を思い通りに動かせなくては冒険は成り立たない。君も、コントローラーになれちゃおう。

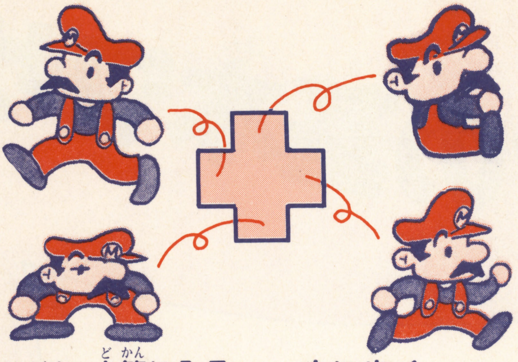
＋字ボタン

左に歩く

✚ボタンの左を押すと左に歩く。右に進んでいて急に止まる時もコレ。

豆の木に登る

豆の木に近づけてつかまらせたら，上を押して登らせよう。



しゃがむ，土管に入る

土管に入るときに使う。大きいマリオなら敵をかわすときにも必要。

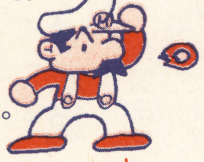
右に歩く

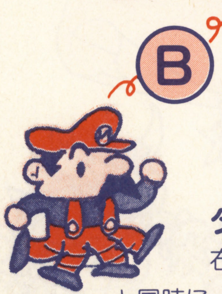
マリオを右に歩かせると，画面全体がスクロールしていく。

Bボタン

ファイアを投げる

ファイアマリオだったら，Ⓑボタンでファイアボールが投げられる。





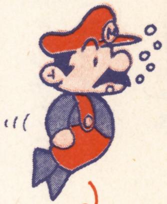
ダッシュ

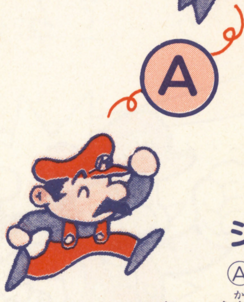
右，左方向と同時に，Ⓑボタンを押すとダッシュする。これをBダッシュという。

Aボタン

泳ぐ

Ⓐボタンを連打すると浮き上がる。コントロールはかなり難しい。





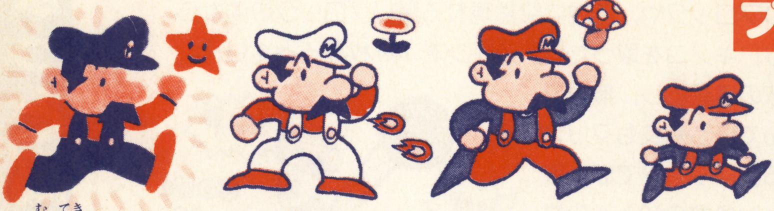
ジャンプ

Ⓐの押し方で高さが変わる。マリオ2のルイージは大ジャンプするぞ。

2 冒険の基本を教えちゃおう

パワーアップ

ブロックをパンチすると出てくるパワーアップキャラクター。これを取って，マリオは3段階にパワーアップすることができるのだ。



無敵マリオ
スターを取ると，一定時間無敵だ。敵に体当たりするだけで倒せるぞ。

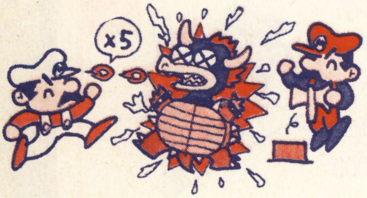
ファイアマリオ
さらにフラワーも取ると，火の玉を投げられるファイアマリオに変身！

スーパーマリオ
パワーキノコを取って巨大化したマリオ。やられると元のマリオに戻る。

マリオ
パワーアップ前のマリオ。一度敵にやられるとアウトだ。

敵をたおす

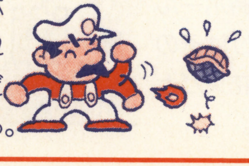
マリオをじゃまする敵の大軍！　これをどう倒していくのかも，マリオの重要なポイントだ。相手によって攻撃がきかない場合もあるぞ。





対クッパ
ファイアを5発あてるか，クッパの後ろのオノを取る。

ファイア攻撃
ファイアボールをあてれば，ほとんどの敵は倒せる。



踏む，ける
ジャンプして上から踏んづける。クリボーなら一撃。

下からたたく
頭上のブロックにいる敵を下からパンチする。

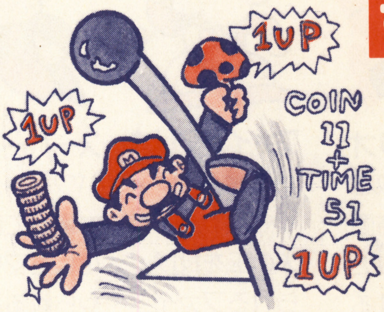


3 ちょっと高度な技も覚えよう

マリオをふやす

マリオの残り人数がふえれば，クリアのチャンスもふえる。いろいろな方法で1UP（ひとりふやす）ができるぞ。確実に取っていこう！

普通のブロックや，空間に突然現れる隠しブロックの中から出る1UPキノコを取ったり，コインを100枚取ると1UP。また，敵の連続倒し，無限アップなんていう荒技もマリオにはある。マリオ2では，取ったコインの数の10と1の位の数を同じにして，タイムの1の位の数を合わせるようにポールにとびつけば1UPできるぞ！

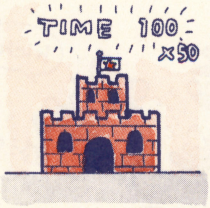


得点をかせぐ

目ざすはピーチ姫。だけどやっぱり，スコアは高い方がいいよね。いろんな得点方法があるから，コツをつかんで高得点をねらおう。

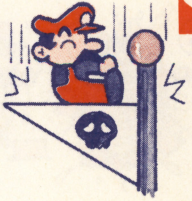
タイムボーナス

1エリアをクリアした時，残りタイムの1カウント×50点のタイムボーナスがもらえるよ。



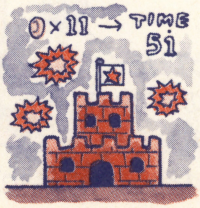
ポール

エリア最後の城の前にあるポール。てっぺんに飛びつけば，5000点。



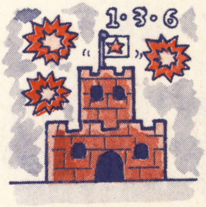
花火(マリオ2)

コインの数の1の位と，タイムの1の位をそろえる。偶数で6発，奇数3発。



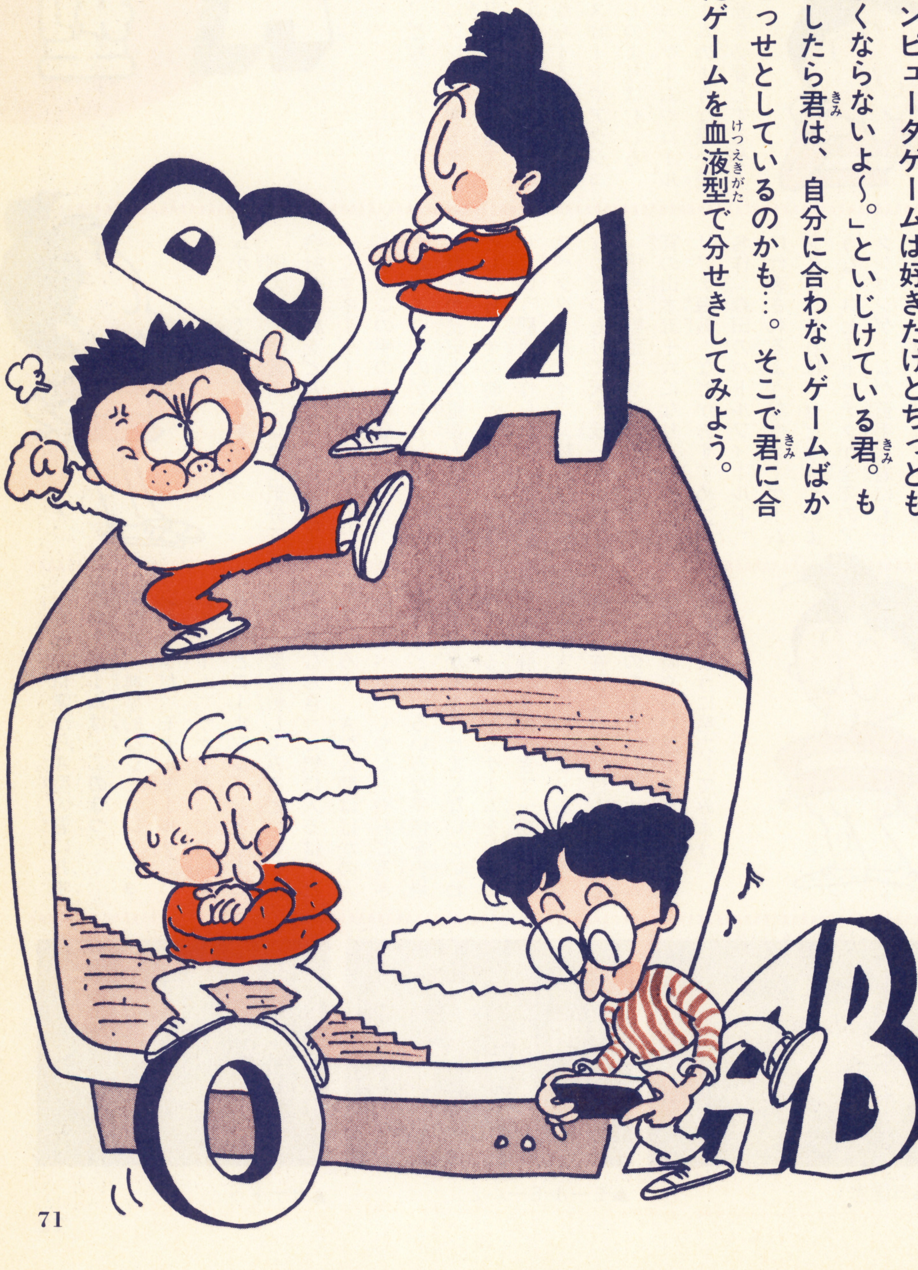
花火(マリオ1)

タイムの1の位が1，3，6の時ポールにつけばその数の花火が上がる。



血液型別ゲーム攻略法

「コンピュータゲームは好きだけどちっともうまくならないよ〜。」といじけている君。もしかしたら君は、自分に合わないゲームばかりせっせとしているのかも…。そこで君に合ったゲームを血液型で分せきしてみよう。

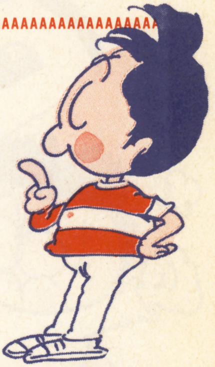


冷静な状況判断型





A型の君は、どちらかというといつでも冷静にプレイできるタイプの人間だ。又、かなり慎重で、計画的に行動していくタイプなので、その性質からするとゲームの中でも特に、スピードやアクションをあらそうものよりはむしろ、シミュレーションゲームやロールプレイングゲームのような深い読みや適確な判断を必要とするゲームがうってつけのはずだ。

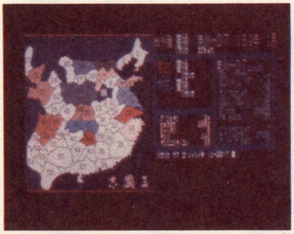


例えば、経営者になった気分で会社の規模をどんどん大きくしていくマネーゲームタイプのものだとか（この手のものなら「投資ゲーム」というのがおもしろい）、もし自分が歴史上の重要人物だったとしたら、その時どうするだろうかという観点で作られている歴史スペクタクルタイプ（織田信長になったつもりで天下統一を目指す「信長の野望」や連合艦隊総司令官の山本五十六になりきれる「マリアナ海戦」などがおすすめ）や、名作「森田のバトルフィールド」に代表されるようなウォーゲームタイプ（これは「ゼビウス」のような、スピードとテクが全てのアクションゲームが苦手な君にも十分楽しめるはずだ。）などがある。

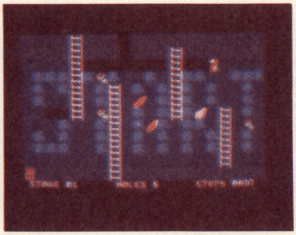


6年の科学からA型の君におすすめのゲームは、この3つ。三国志（典型的なシミュレーションタイプだ）、モールモール2（パズルゲーム）、ザナドゥ（どちらかというとロールプレイングゲーム）だ。一度挑戦してみるといい。A型の君ならきっと気に入るはずだ。

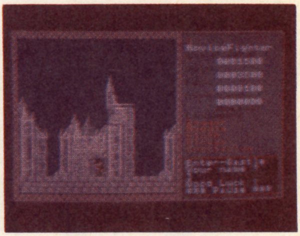
ところで、A型人間はほかの人にくらべて、くやしさやおどろき、喜びなどのいろいろな感情を表現するのがあまりうまくないといわれている。だからゲームをしていても冷静に見えすぎて一緒にやっている友達にはあまりおもしろくない存在になる可能性もある。心当たりのある君は、せめてゲームをする時ぐらい感情をうまく表現できるように努力してみよう。



▲三国志

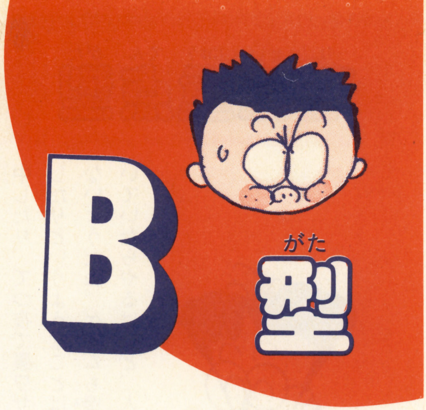


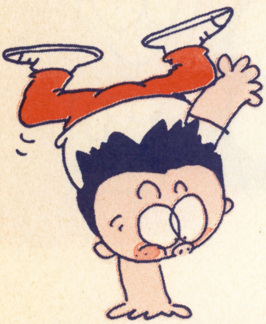
▲モールモール2



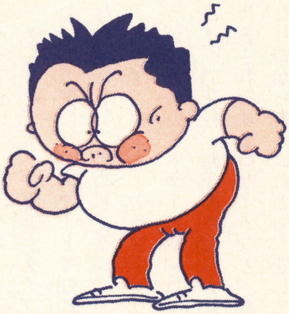
▲ザナドゥ

好奇心のかたまり型

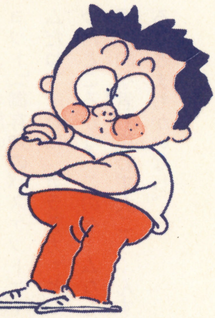




お祭りさわぎが大好きで、いつも陽気でマイペース。クラスの人気者はたいがいがこのB型だ。B型の君は、個性が豊かで、ふつうの人とはちがったおもしろい物の見方のできる人だ。好奇心や冒険心も人一倍強いから、ゲームでいえば、アドベンチャーゲームのような、思考力を必要とするゲームがうってつけのはずだ。

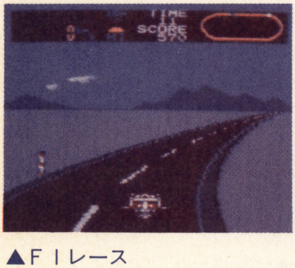


例えば「鍵穴殺人事件」のように事件を推理し、解決していく推理小説タイプのものとか、妖精や神話の神様達が、魔女や妖怪のワナをかいくぐりながらお姫様をすくい出すという冒険小説タイプだ（「ザ・ナイトオブワンダーランド」とか、ギリシア神話をヒントにした「ユリシーズ」、夢の中をさまようような「ドリームランド」などこのシリーズはかなり楽しめる）。そのほかゲーム進行がすべて対話形式になっていて、キャラクターにどんどん話しかけていくとその会話の中にヒントがかくされている対話タイプのアドベンチャーゲーム（「惑星メフィウス」がその典型的ゲームだろう）なども

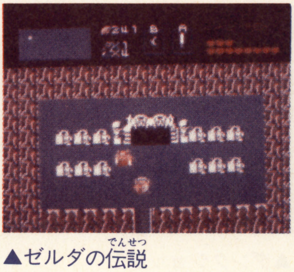


B型の社交的な性格には、まさにうってつけのはず。そのほかにも「プレイボーイ」や「女子寮パニック」のような底ぬけに明るくすこしエッチなアドベンチャーゲームもB型人間には、気に入るのではないかな。

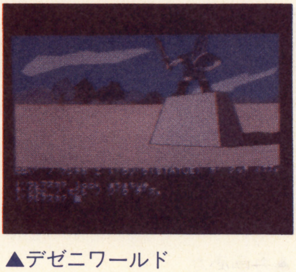
さて、6年の科学からB型の君におすすめのゲームはこの3つ。デゼニワールド（アドベンチャーゲームの本格派だ）、ゼルダの伝説（君がゲームの中で主人公を作り上げていくロールプレイングタイプのけっ作）、Ｆ１レース（どちらかといえばアクションタイプだが、お祭り好きのB型人間なら十分に楽しめちゃうゲーム）だ。



▲Ｆ１レース



▲ゼルダの伝説



▲デゼニワールド

理性重点型



AB型



本能的な感情よりも常に理性に生きようとするタイプのAB型。君は、食べるのも忘れてゲームに熱中したり、てつ夜で裏ワザを研究したりというようなことは、まずないようだね。ゲームも機械があいていたらやるけれど、人をおしのけてまでやる気はないよ…というタイプだ。

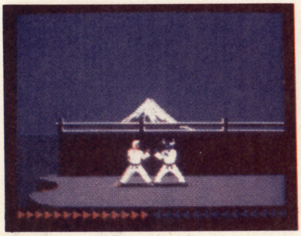


そんなホドホドの優等生タイプのAB型人間には、スマートで知的なゲームをおすすめしよう。

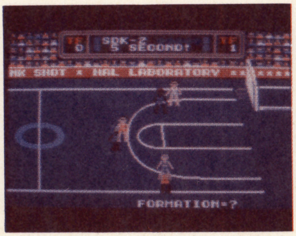
例えば、ポーカーやセブンブリッジなどのカードゲームや、「コイコイ」の花札、「森田のオセロ」に代表されるオセロゲームなど、かなり昔からあるけれども、決してあきることのないシブイゲームとして君を満足させることまちがいなしだ。そのほかにもビリヤードゲームが楽しめる「POOL1.5」や「ファイリングゲーム」もなかなか知的だ。さらにきわめつけを一つしょうかいしよう。「ディーヴア」がそれだ。このゲームは、シミュレーションゲームとアクションゲーム、アドベンチャーゲームが、一つのゲームの中にうまく組みこまれていて、かなりの線までクロスオーバーに楽しめちゃうすぐれたものだ。ただし少々むずかしいので、かなりゲームに自信を持っている人向きかも。



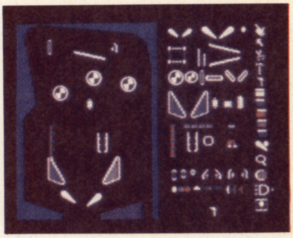
さて、6年の科学からAB型の君におすすめするゲームは、「ピンボールコンストラクション」(ピンボールの台を自分で作って楽しむスマートなゲームだ)と、「ダンクショット」(御存知のバスケットゲームだね)、それに「カラテカ」といったところかな。このゲームなら、理性的な君も思わず大こうふんすることまちがいなし。



▲カラテカ

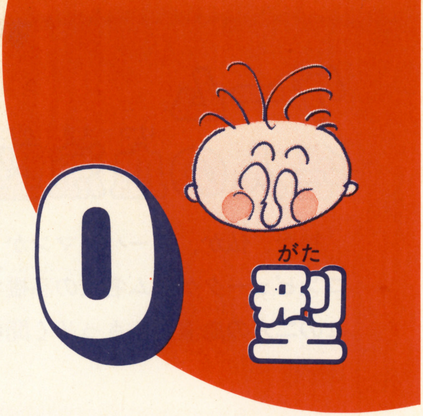


▲ダンクショット



▲ピンボールコンストラクション

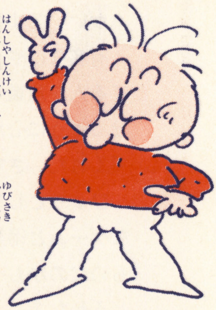
単純情熱型





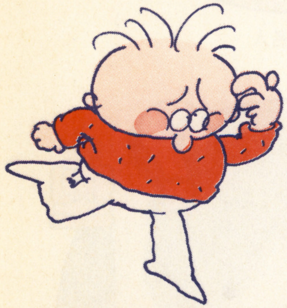
ほめられたり、あてにされると予想以上のすばらしい能力を発きする。そのくせちょっとした一言で、必要以上におちこんでしまうO型の君。要するにO型には単純明朗な単細胞人間が多いのだ。

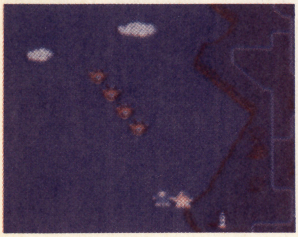
そんなO型人間には、殺るか殺られるか…が全てのとってもわかりやすいアクションゲームがピッタリだ。この種のゲームは集中力と反射神経（とくに指先のテクニックだが…）さえみがけば、高得点も夢じゃないだけに、単純なO型にはうってつけだ。



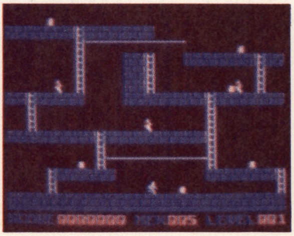
例えば、次々におそいかかるモンスターをかわしながら迷路の中をかけまわる「パックマン」などのような平面おいかけっこタイプや「ロードランナー」や「ドンキーコング」のような立体おいかけっこタイプ、「ギャラクシアン」のような撃つインベーダータイプ、「ディグ・ダグ」や「平安京エイリアン」などのワナしかけタイプなど、コンピュータゲームの中でも情報といい質といい、この手のアクションゲームが今、一番多い。その分、うでも十分ふるえるというものだ。なお、最近この種のアクションゲームに、「トップルジップ」という競争タイプで、ハチャメチャなノリの飛行機操縦ゲームも売り出され、さらにおもしろくなりそうだ。6年の科学からO型の君におすすめするゲームは、「ロードランナー」「グーニーズ」「ツインビー」といった本格的アクションゲームしかないぜ。

O型の人間は、自分の得意なゲームは、人前で自信満々にそのテクをみせつけて満足するけれど、不得意なゲームは、あまりしたがらないところがある。しかし、それではレパートリーがせまくなる一方だから、結果をあまり気にせず、どんどん新しいゲームにチャレンジしてほしいな。

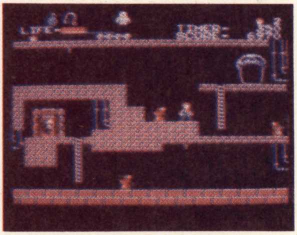




▲ツインビー



▲ロードランナー



▲グーニーズ

番外編

ゲーム名人の血液型は…？

神か，仏か，スーパーマンか？今をときめくコンピュータゲーム名人の高橋名人と毛利名人。この二人の血液型をさっそく聞いてみると…。

O型

高橋名人はO型だ。好きなタイプのゲームを聞いてみたら，予想に反して「パズル風の考えるゲームがいいですね。」とのこと。

有名なはやうちについては「見てる人を意識して，おもしろく見せるように心がけてます。」と答えてくれた。さすがは名人。

ひょっとしてO型の人は，好きなゲームと得意なゲームは別々のものなのかも…。君たちの場合はどうかな？

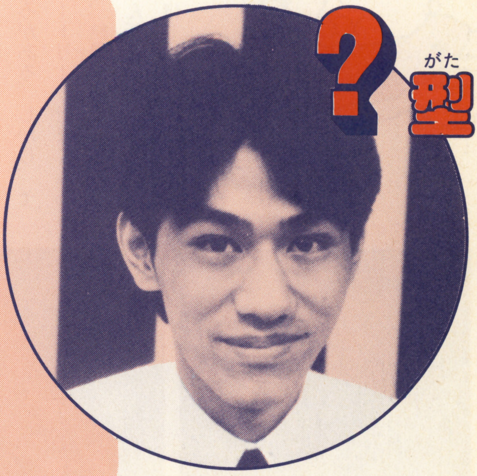
ちなみに，名人が今一番おもしろいと言ったのは「迷宮組曲」だ。



高橋名人

？型

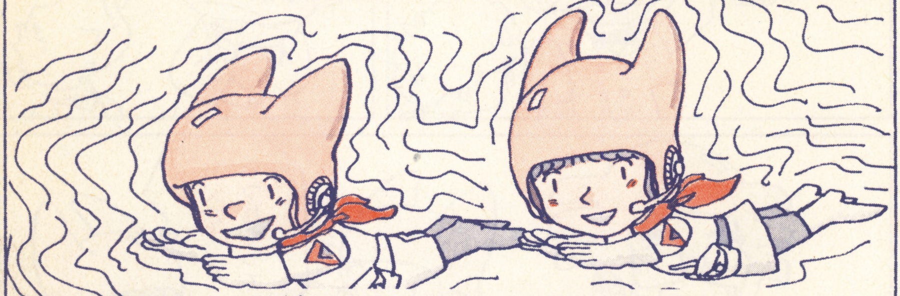
毛利名人に血液型を聞いたら，なんと「知りません」という答えがかえってきた！新作ゲームに次から次へとハイスコアを出してゆく名人は，もしかしたら血液型などない宇宙人なのかも…。仕方がないので，名人の血液型は，コンピュータの頭文字をとって「C型」とでもしておこうか。ちなみに，名人の好きなゲームは「ゼビウス」や「ロードランナー」などのアクションゲームなんだって。でも，最近はもう一つおもしろいゲームがないと，少し不満そうだったよ。



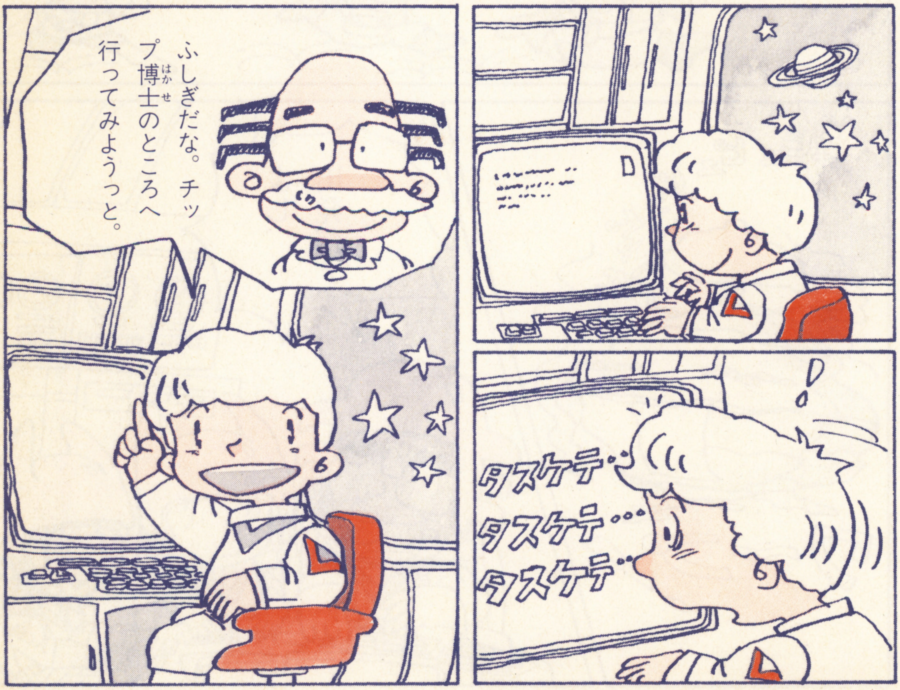
毛利名人

タイムトラベル大冒険

―コンピュータのなぞを追え―



西暦2087年。小学6年生のケイタは，コンピュータを操作中，思わぬ出来事にぶつかった…。




うーむ。その信号は、過去から来たものじゃな。
よし、ではタイムマシンで、信号を追いかけてみよう。助けてやらんとかわいそうじゃ。
お父さん、エイダもつれてってよ。
よし、出発だ！
ピュピュピュピュピュピ
ワープ！


一九四六年…
ボヨ〜〜ン
それはエニアックというコンピュータじゃ。
○コンピュータ第一世代
真空管を使って作られたコンピュータを、第一世代のコンピュータといいます。
その第一号が、ここに取り上げた「エニアック」でした。
このころのコンピュータは、一台が一部屋以上の大きさで、なおかつ発熱量がものすごかったので、実用的ではありませんでした。
コレが真空管デス。スゴイデショウ。
ヒェー。あんなものでコンピュータを動かしてたのか。
この時代のコンピュータじゃ、助けを求めることなんて、できそうもないわね。行きましょうよ。
ワープ!

◯コンピュータの祖先

現在のコンピュータは，1946年に作られたものが発展した形になっていますが「計算を楽にしたい」，という考え方に基づいて計算機なるものを初めて作ったのは，哲学者にして数学者であったパスカルでした。パスカルは1623年生まれですから，360年も前に，コンピュータを作ろうとした人がいたことになります。



年，以前・・・

◯そろばんの話・1

そろばんは，コンピュータに似ているでしょうか？それともまったく別のものでしょうか？

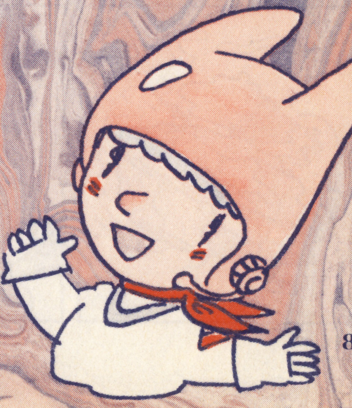
コンピュータは基本的に0と1しか考えることはできません。その組み合わせによって，大きな数を表すようにしているのです。

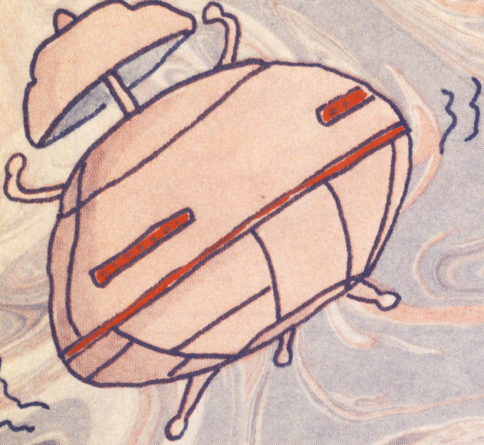
これに対してそろばんは，玉の1つ1つが1～5の意味を持っています。その意味では，ちょっとちがっているようです。

◯パンチカードとは

みなさんは，パンチカードというものを知っていますか？最近のコンピュータには，あまり使われませんが，初期のコンピュータには，記憶そう置としてさかんに使われたものです。

原理は簡単。紙に穴をあけて，0と1を表すだけ。でも，これが全ての基そとなったのでした。





◯バベジの計算機械

パンチカードは，1946年にコンピュータが作られた時に，同時に考えられたものではありません。

実は，1833年にイギリスのバベジという人が，自動織機からヒントを得て作ったものです。しかし，このパンチカード利用の計算機械も，けっきょくは未完成のまま終わってしまいました。

◯そろばんの話・2

そろばんとコンピュータで似ているところはどこでしょう。

一番似ているのは，玉のあげさげで数を数えるところです。そろばんの玉を上げた時を1，下げた時を0と考えると，これはコンピュータとまるで同じ考え方なのです。

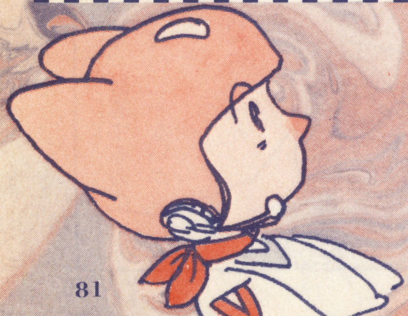
そう考えてみると，そろばんはコンピュータの原型と言えなくもないのです。やはり似ているようですね。

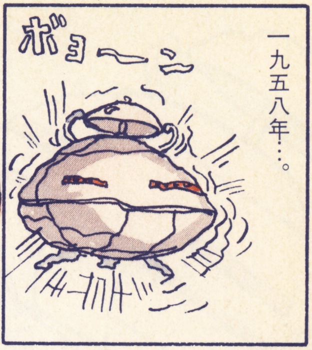
1946

◯史上初のプログラマー

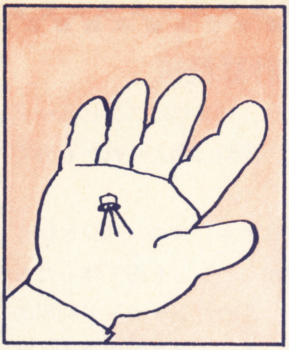
歴史上初のプログラマーとして名を残しているのは，エイダ・オーガスタです。かの女は，パンチカードを作ったバベジを助け，プログラムの仕事をしたのでした。

このエイダが，かの有名な詩人バイロンの娘であったことは，あまり知られていません。





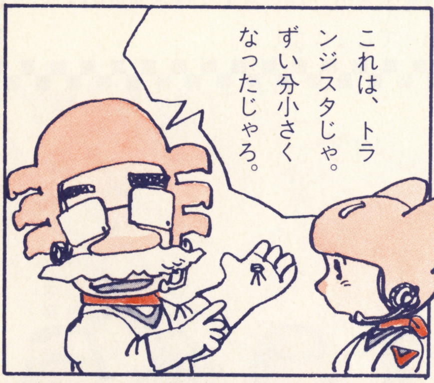


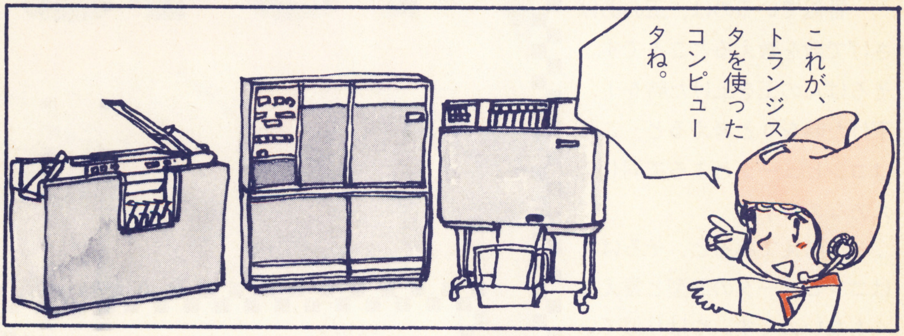


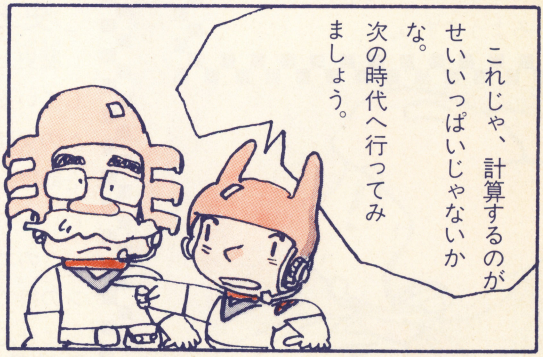
○コンピュータ第二世代

真空管がトランジスタに変わって、コンピュータは第二世代のものとなりました。

真空管に比べて数十分の一の大きさで、故障も少ないトランジスタは、あっという間に真空管にとってかわり、コンピュータの性能も向上したのでした。

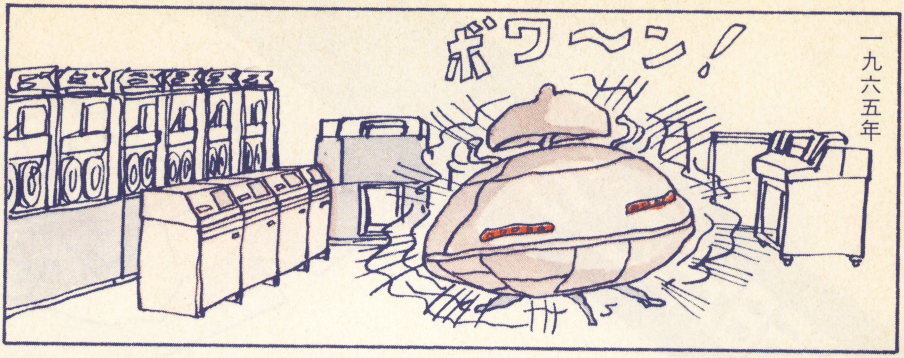


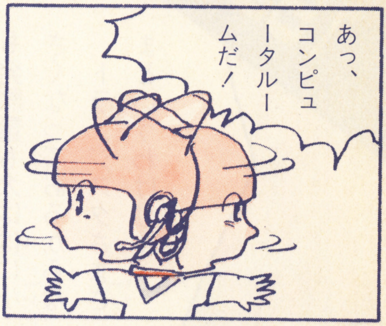


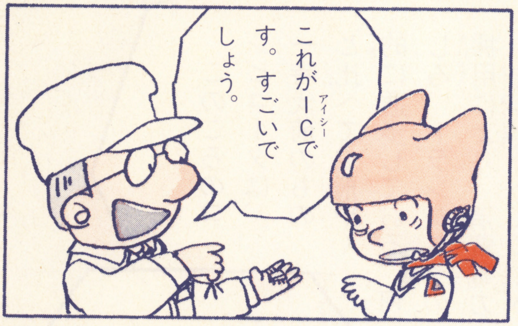





1958年ごろ…
このころのコンピュータは、一時代前のものと比べて、飛やく的に進歩しておる。何しろ、トランジスタの採用により、消費電力も発熱量も大はばに小さくなっておるからな。
トランジスタさまさまというわけじゃ。
コンピュータ一台に二万本近い真空管が使われていたころと比べたら、だいぶちがうでしょうね。
コンピュータの大きさが、数十分の一になるんじゃないかしら。
それだけじゃないよ。発熱量が少ないってことは、機械が長持ちするってことになるんだ。
コンピュータの連続使用も可能になるからいいことずくめだね。



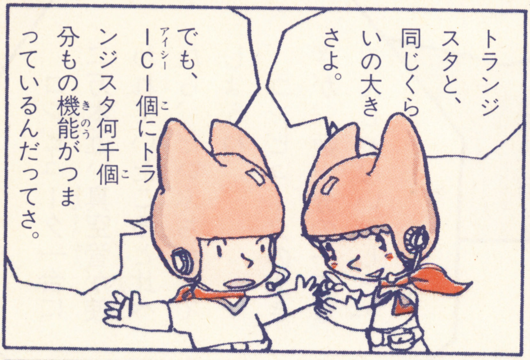




○コンピュータ　第三世代

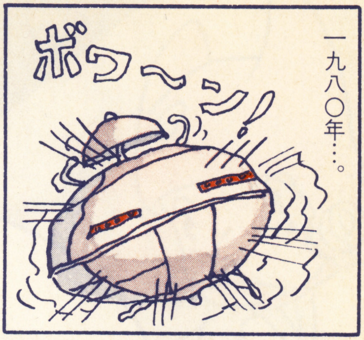
60年代に入ると、エレクトロニクス技術はさらに発展し、IC（集積回路）が生まれました。これを使ったコンピュータが第三世代のコンピュータというわけです。

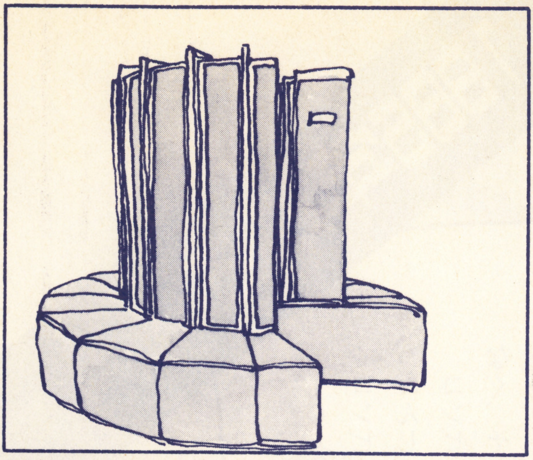
ICは、大きさこそトランジスタによく似ていましたが、1個でトランジスタ数百〜数千個分の能力を持っていたので、コンピュータ技術は、おどろくほどの進歩をとげました。その代表的コンピュータがIBMのS／360で、当時としては画期的なものでした。






1965年ごろ…
IC（集積回路）ができてコンピュータもだいぶ変わったんじゃないかな。
コンピュータ本体だけじゃなく、その周辺機器にもICを使って高性能にすることができるわけでしょ。
ぐっと実用的なものになった感じがするね。
それから、コンピュータの値だんもかなり安くなるでしょう。部品も少なくなるし、コンピュータ自体も小さくなるし…。
でも個人的にコンピュータを買えるようになるまでには、これからあと10年以上待たなきゃならなかったんですって。
二人とも、いいことに気づいたようじゃな。
ICの登場で、確かにコンピュータは大きく変わり、実際に利用されるようになったのじゃ。



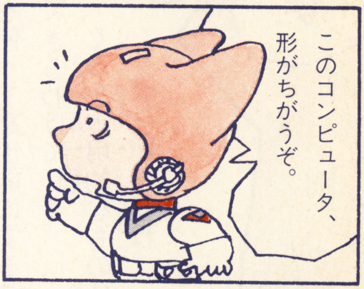


○コンピュータ第四世代

80年代（現在）はLSI（大規模集積回路）の時代で、コンピュータは第四世代をむかえています。

LSIはトランジスタ約一万個分、さらに新しいVLSI（超大規模集積回路）は実に、トランジスタ一〇〇万個分の能力を持っています。

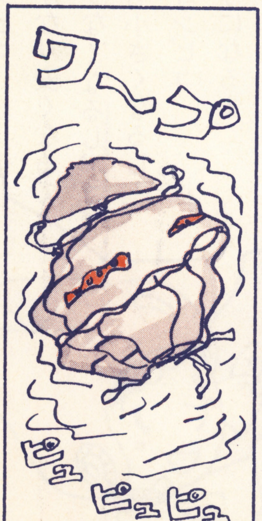
さらに、低価格のLSIの登場は、コンピュータが個人でも買えるようになったことを意味しているのです。





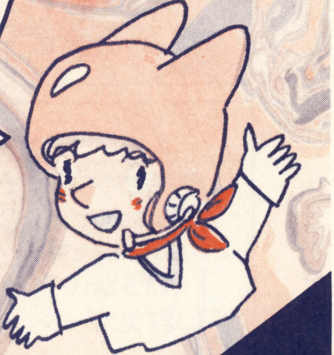








1970年ぐらいになると、ICをさらに高密度化した、LSI（大規模集積回路）が登場する。これがVLSI（超大規模集積回路）に発展し、いよいよ本格的なコンピュータ時代に突入したのじゃよ。



LSIが世の中に出回ると、電卓と呼ばれる計算機が登場したんですって。

コンピュータが普及する前に、早々と一般的になって、それまで使われていた〝そろばん〟というものがあまり使われなくなったの。



1977年からは、個人用のコンピュータが売りに出されたんだってさ。

このころから、コンピュータを使ってゲームをしたりすることができるようになったんだよ。

1980年ごろ…

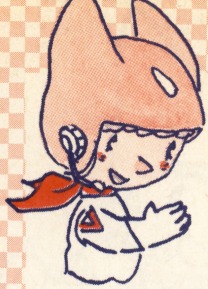


二〇〇〇年…。
ボヨーン!
このコンピュータぼくのうちのに似てるな。
そうね。
○コンピュータ 第五世代
第5世代のコンピュータがどのようなものになるかは、まだわかっていません。ただ、人工知能型コンピュータのようです。
人工知能コンピュータじゃ。今までのものとは、全然ちがっているのじゃ。
あっ、助けを求めてるぞ。
タスケテ……
タスケテ……
ケテ…
まだ、作られたばかりなので、あれこれ考え過ぎて答えがわからなくなってしまったんじゃろう。ケイタ君。教えてあげなさい。
私は何ですか?
私は何ですか?
わからない……
教えて……
君は、コンピュータだよ。
アアソウカ
アリガトウ
アリガトウ
よかったわね。じゃ、元の時代に戻りましょう。


人工知能って、このころに生まれたんでしょ。最初の人工知能は本当によちよち歩きの子どもみたいだったらしいわ。VLSIを使っても、やっぱり人間の頭脳にはかなわなかったんだから、人間ってすごいのね。私、なんとなくうれしいわ。
これまでのコンピュータはノイマン型といって、基本的には、1946年当時のコンピュータと変わりがなかったのじゃ。だが、人工知能などのためには、非ノイマン型コンピュータが必要になったのじゃ。
コンピュータ自身が考えることは、ぼくたちには当たり前でも、この当時の人々にはすごいことだったんだろうな。いろいろな人たちの努力で、ぼくたちのコンピュータができたんだね。
2000年ごろ…

コンピュータ歴史年表

コンピュータは、歴史がないようで、実は古くからあるのよ。



1600年代

パスカルによる機械式の計算機が作られる。

現在のコンピュータの考え方はこの時に，形作られた。

1833年

イギリス人バベジが，パンチカードシステムによる計算機を作製。

しかし，完成することはできなかった。

1946年

世界最初のコンピュータ「エニアック」が完成。

真空管1万8千本を使い，総重量は30トンにも達した。

1949年

イギリスでＥＤＳＡＣコンピュータが作られる。

プログラム内蔵型のコンピュータとしては，世界初だった。

1965年

ＩＢＭ／３６０発表される。

ＩＣを本格的に採用し，それまでのコンピュータとはケタはずれの能力を持つ。

1977年

アメリカでパソコンが発売される。

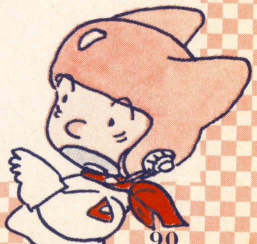
主要メーカーはペット，タンディ，そしてアップル。

日本にも輸入された。

1992年

日本の新世代コンピュータ技術開発機構により，第5世代コンピュータが発表される予定。人工知能のコンピュータだ。





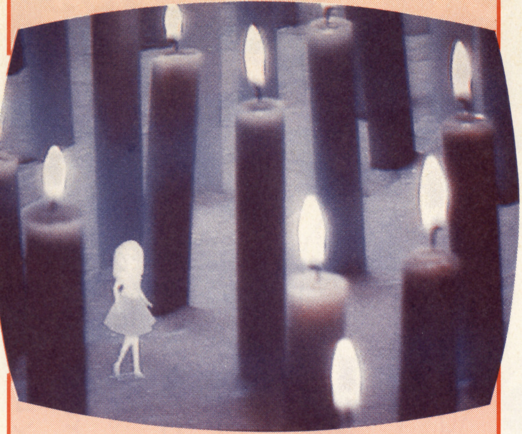
ソフトを使って君の能力を パワーアップ!!

せっかくコンピュータとつき合うなら、なんとなく使っていてはソン。ソフトで君の力をパワーアップせよ!



教育ソフトで学力アップ!

教育用のソフトもいろいろ発売されているけれど、君は試してみたこと、あるかな? ためになるかならないかは、君の使い方次第だよ。さあ、教育ソフトで君の学力、パワーアップ。オール満点も夢じゃない!?



教育ソフトというと、何だか固苦しい感じがするね。画面に文字や数字が出てきて問題が出され、答えると○や×が出てくる。そんなイメージがある。

でも、実際はそんなにつまらないものじゃない。楽しく学習できるように、いろいろ工夫されているんだ。

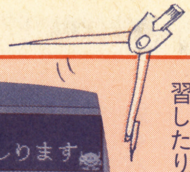
たとえば上の『アリスの化学実験室』。中学生向きの教育ソフトなんだけれども、もちろん、誰が見たって楽しめる。

『不思議の国のアリス』のアリスが化学の国に迷いこんだという設定で、化学の実験のあれこれを見て歩くというストーリーなんだ。

当然その間にいろいろな質問が用意されていて、ちゃんと勉強になっちゃうんだ。

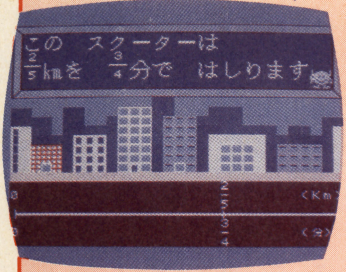
それに、このソフトはビデオディスクとパソコンをつないで使うようになっているので、実写のきれいな映像を見ながら学習できる。なかなかのスグレものだ。

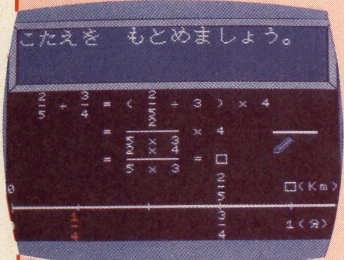




『アリスの化学実験室』は、ビデオディスクを使ったソフトだったけれど、パソコンだけを使うソフトの方がずっと多いんだ。特に、MSXはソフト数ナンバー1。その気になれば、学校に行かなくても勉強ができちゃう!?

ここで取り上げているのは、教科書を作っている東京書籍という会社が作った『新しい算数』というソフトだ。教科書と同じような内容にはなっているけれども、表現はずっとやわらかい。アニメがふんだんに取り入れてあったり、ゲームをしながら学習したり、とにかく楽しいんだ。これからは勉強=遊びだね。学校でも、こんなふうに楽しく勉強できたら、みんなの成績アップはまちがいなし、と思えてくるぞ。

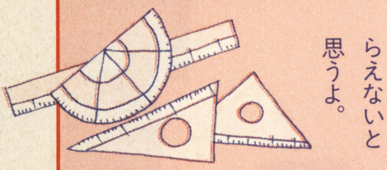


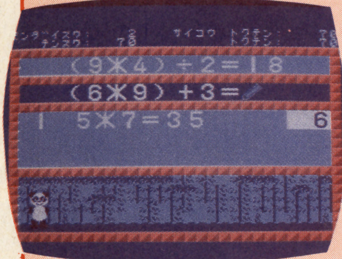


実は、教育ソフトは注目されている割にはまだ利用されていないんだ。君たちの中でも、パソコン教育ソフトで勉強したことのある人は少ないんじゃないかな?

その理由の一つは、パソコンを持っている人が少ないこと。いくらパソコン時代とはいっても、みんながみんなパソコンを持っているわけじゃない。ということは、個人的にソフトを使う以外に、使い道はないということだ。やっぱり学校にパソコンがなくっちゃね。

2番目の理由は、ソフトが高いこと。お父さんやお母さんに、勉強するからソフトを買ってとたのんでも、すぐには買ってもらえないと思うよ。





今すぐには無理でも、君たちが大人になるころまでには、パソコンで勉強するのが当然になっているかもしれない。ひょっとすると、週のうち何日かは家庭で学習するなんてことも…。

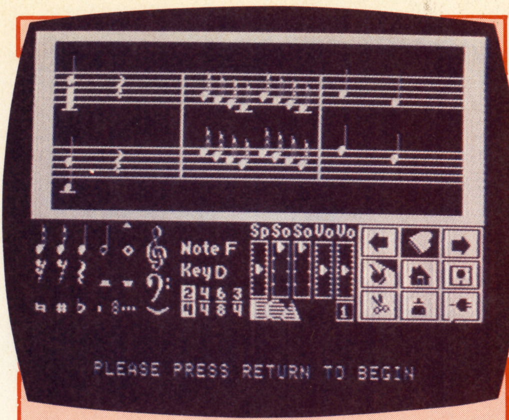
まあ、学校がいらなくなっちゃったら先生方が困るから、そんなことにはならないだろうけれど、君もパソコンに慣れていてソンはないハズ。

教育ソフトで学力パワーアップは可能だ。ついでに、パソコンとうまくつき合って、学校の勉強以外の学力もパワーアップしちゃおう。きっと将来、役に立つよ。



芸術ソフトでセンスアップ！

最近はパソコンの能力も上がっているから、いろいろなことがパソコンでできるようになった。特に絵を描く能力と音楽をかなでる能力は、ちょっとおどろきもの。君もパソコンを使って、芸術センスをアップしちゃおう。



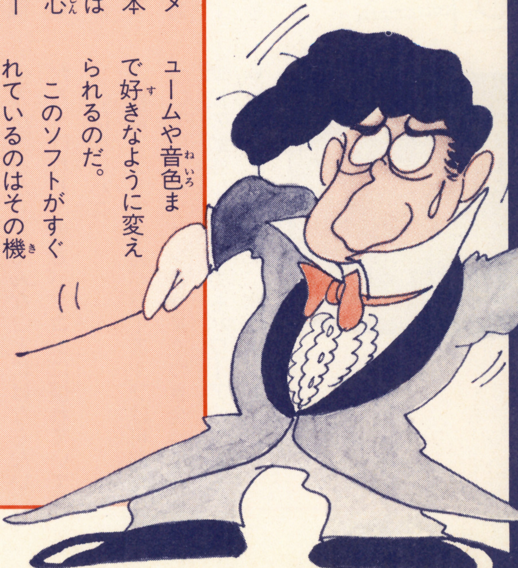
▲とにかくスゴイ！『ミュージックコンストラクション』

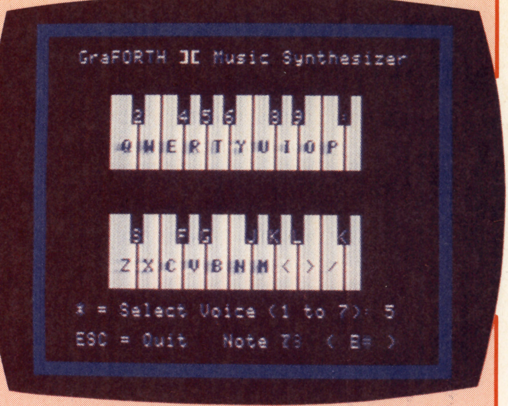
実をいうと、芸術ソフトは日本よりアメリカの方が質が高い。パソコン自体は日本の方がすぐれているくらいなのに、これはくやしいね。やっぱり、芸術に対する関心のちがいなんだろうか。君たちも、スポーツに興味を持つばかりじゃなく、少しは芸術にも目を向けてくれよな。

ところで、そのアメリカの芸術ソフトの中でも、なかなかスゴイのが『ミュージックコンストラクション』。五線譜の上に、好きな音符を置いていくだけで、音楽が作れてしまう。しかも、それぞれの音符のボリュームや音色まで好きなように変えられるのだ。

このソフトがすぐれているのはその機能ばかりじゃない。操作性がすばらしいんだ。こういうタイプのソフトって、どんなに内容が豊富でも、使いかたが悪けりゃ最悪。もう2度と使いたくないっ、て感じになる。その点このソフトはいい。どんな初心者でも、すぐに使えるようになるはずだ。

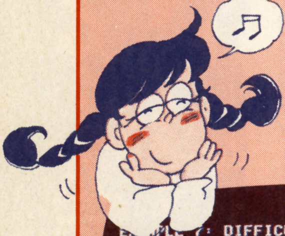
日本にもこんなソフトがあったらな。





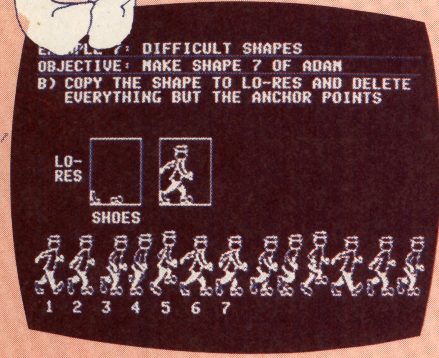
▲おまけのキーボード『グラフォースII』

右の写真は何だと思う？そう、けんばんだね。でも、このソフトは音楽ソフトじゃないんだ。『グラフォース』という言語ソフトで、そのおまけについているのがこのキーボード。パソコンのキーをたたくと、ちゃんと音階が出る。おまけにしちゃ、すごい能力だ。



音楽ソフトだけじゃないよ。グラフィック用のソフトもハンパじゃない。

たとえば左の『グラフィックソリューション』というソフト。絵を描くばかりじゃなく、それをアニメにして動かすことができるんだ。そのうち、テレビアニメもパソコンで作ったりして…。

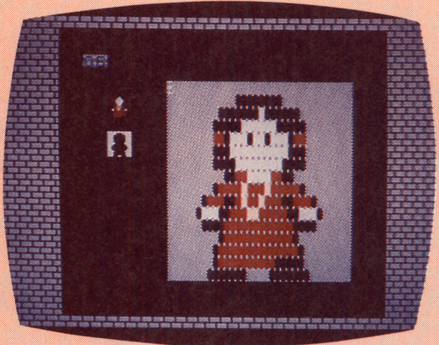


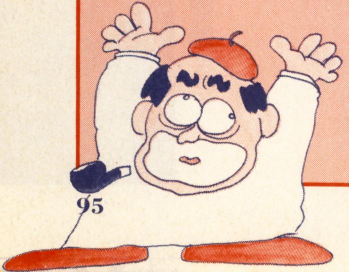
▲『グラフィックソリューション』だぞー



アメリカのソフトばっかりじゃしょうがないね。そこで最後の登場は日本製お絵描きソフト。しかも、この『RPGコンストラクションツール』は、絵を描いたら、その絵を使ってロールプレイングゲームを作ることができるんだ。アメリカのソフトにおとらぬすごさだね。

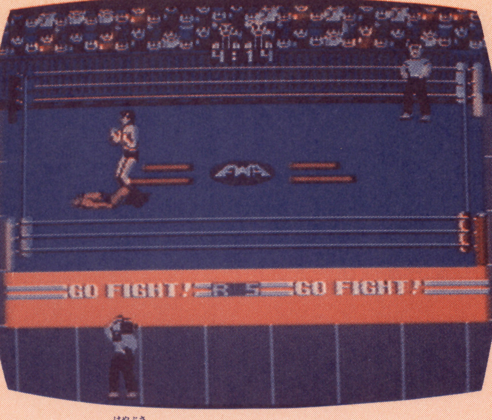
さあ、これらのソフトを使って芸術性アップだ。


▲『RPGコンストラクション』。PC88用だ。



アクションゲームで反射神経をレベルアップ！

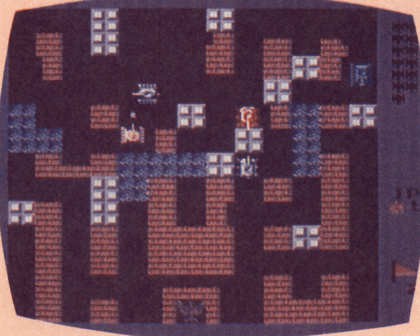
アクションゲームは気分そう快ゲームだ。あまり考えずにプレイできるし、終わる時もスカッと終われる。でも、知らず知らずのうちに、君の反射神経はパワーアップしてるぞ。ゲーム嫌いの子もそこをよく考えるように。



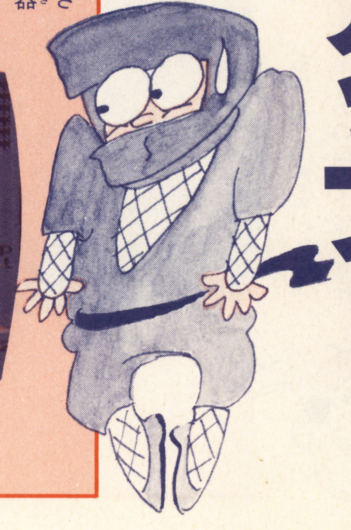
▲ファイター隼がんばれ！『プロレス』だ。

アクションゲームで器用になるのは指さきだけじゃない。一番重要な頭、頭脳が器用に働くようになる。

たとえば上の『プロレス』。キーをいくら早く押しても決して勝つことはできない。指のキー操作と、頭の中の状きょう判断とがうまく組み合わさった時に、はじめて大ワザを使うことができる。つまり、無意識のうちに、正しい操作ができるようになるってワケ。これができるとできないとでは大きなちがい。日常生活でも、危険が身に迫った時に、とっさにかわすことも可能だ。

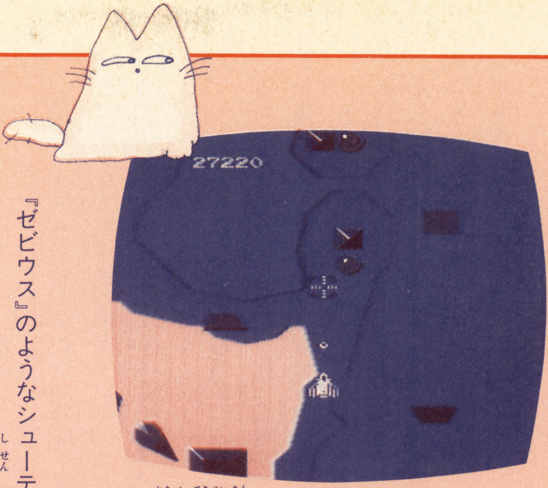


▲『バトルシティ』。敵タンクを撃破しろ！



『ゼビウス』のようなシューティングゲームのうまい人の視線がどのように動くか知っているかい？　ちょっと考えると、コマネズミのようにちょこまか動くような気がするけれど、実際はその逆。ほとんど動かないんだ。

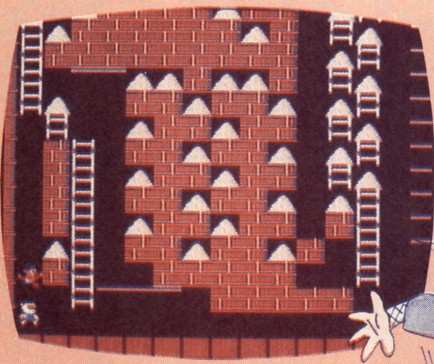
実は一点を見つめるのでなく、画面全体をまんべんなく見ているんだ。こうすると、画面のはしに現れた敵も、見落とすことなくうち落とせる。まさに名人芸。



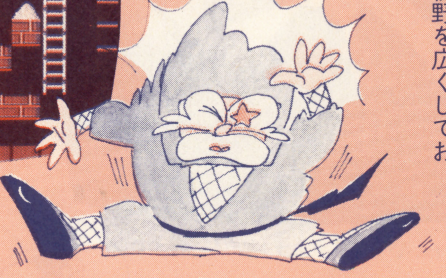
▲歴史的名作『ゼビウス』。行けソルバルウ！

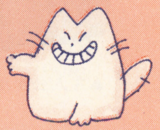
こうした経験は、実生活にも役立つ。たとえば、君たちにはまだちょっと早いけれど、車の運転などする時には、視野を広くしておいて、小さなことも見のがさないことが大切。

ゲームがうまいと運転もうまい!?



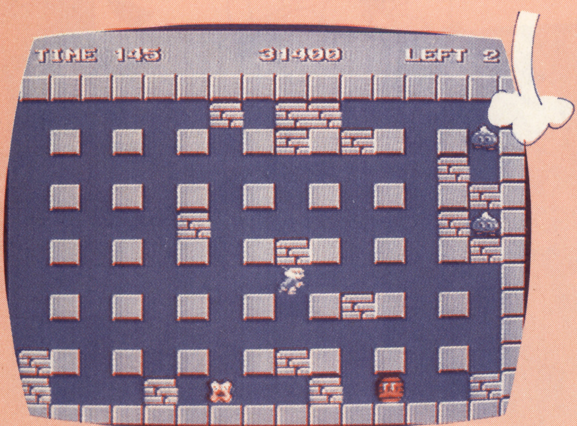
▲超人気ゲーム『ロードランナー』。この写真はチャンピオンシップ版だ。





『ロードランナー』や『ボンバーマン』のように、アクションにパズルの要素が加わったゲームが得意ならば、君はきっと算数ができるはず。頭の回転がとても早いのだと思う。

反射神経＋頭の回転＝理想的な現代人。ひょっとして、アクションゲームは、スーパーマン養成マシーンかもしれない!!



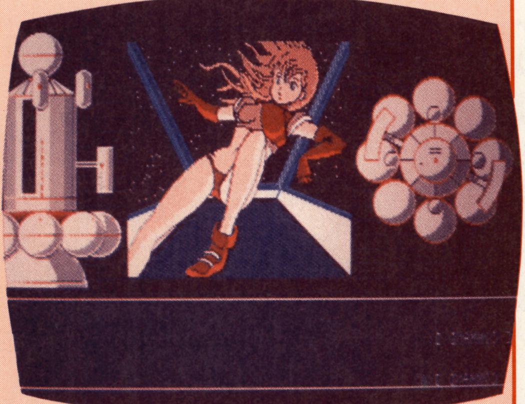
▲単純だけどおもしろい、『ボンバーマン』。

アドベンチャーゲームで 推理力をステップアップ！

アドベンチャーゲームはアメリカ生まれの推理ゲーム。君の直感と推理力がゲームを解く鍵となる。直感は、生まれつきの才能だけれど、推理力ならどんどんきたえることができるぞ。さあ君の推理力をステップアップ！

アドベンチャーゲームというのは、コンピュータによる小説と考えていい。ただ、この小説は自分で書いていくことができるんだ。

たとえば、主人公がある部屋にいるとする。ふつうの小説ならば、主人公は小説家が書いた通りにしか動けない。つまり、「かれは、南のドアから外に出た」と書かれていれば、それ以外の展開というのは考えられないわけだ。しかし、アドベンチャーゲームなら、ここで何通りものストーリーを作ることができる。



▲主人公がかわいいっ！『アルファ』



▲タイトルがカッコイイ『アビスII帝王の涙』



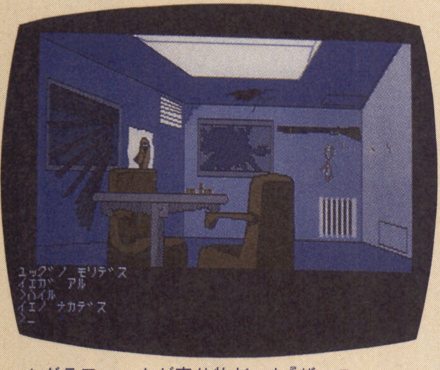
もし、主人公を眠らせたければ「ネムレ」と入力すればいいし、だれかに電話をかけさせたければ「デンワヲ　カケル」とすればいい。ストーリーは君の思いついたままになるんだ。これはすごいことだよ。コンピュータが生まれる前には、考えもつかなかったことなんだ。

ただし、ゲームである以上、あんまり勝手なことはできない。特に、ゲームを解きたければ、必ずやらなければいけないこともある。このポイントを発見するのに必要なのが推理力だ。アドベンチャーゲームでパワーアップしたいならば、細心の注意をはらって考え、なぞを解明してみよう。

部屋に時計が落ちていたのなら、だれが、いつ、どうして落としたのかをよく考えてみることだ。ひょっとしたらなぞを解く手がかりになるだろう。



▲ジョイスティックで遊べる『キングズクエスト』



▲グラフィックが売り物だった『ザース』



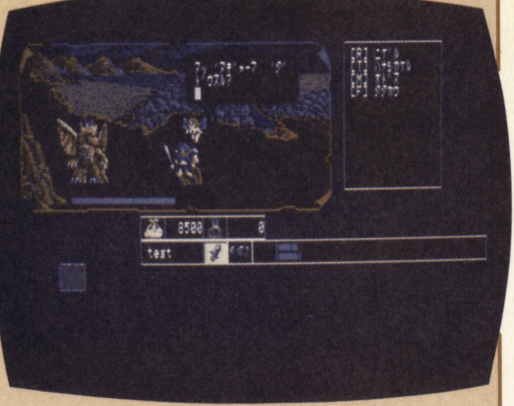
▲おなじみ！
『デゼニワールド』だ

このようにして、推理する習慣を身につければ、アドベンチャーゲームなんかは、すぐに解けるようになる。それだけじゃなくて身のまわりのことでも、いろいろ気がつくようになるだろう。



ロールプレイングゲームで計画性をグレードアップ！

ロールプレイングゲームって知ってるかい。主人公がゲームの進行とともに成長していくという、オクの深いゲームなんだ。成長といっても、勝手に強くなってくれるわけじゃない。しっかりした計画性が必要なんだぞ。

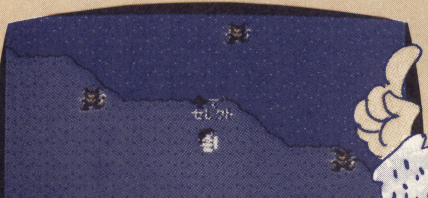


▲布のマップが人気の『覇邪の封印』

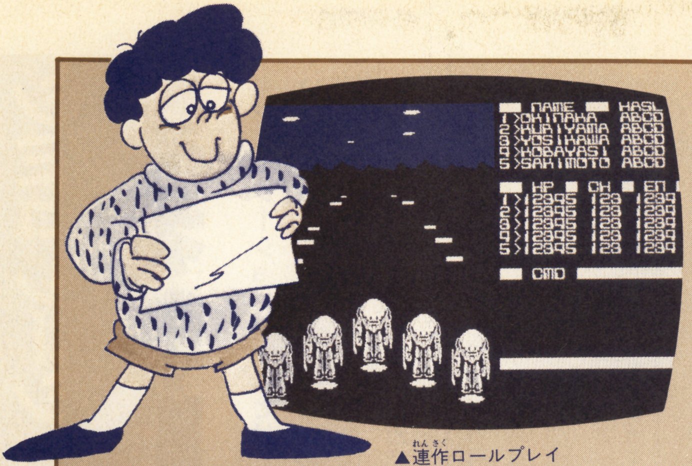
ロールプレイングゲームがうまい人のプレイを見ていると、一つの規則性があることに気がつく。むやみやたらに歩き回るのじゃなく、マップ（地図）を作ったり、スタート地点を忘れないようにチェックしながらゲームを進めているんだ。

実は、ちょっと憶病ともいえるこのやり方こそ、ロールプレイングゲームの必勝法なんだよ。つまり、主人公が成長していないうちはやられやすいので、なるべく弱い敵と出会うように考えながら歩き、少し成長し強くなったら、キャラクターのレベル(強さ)をアップするために強い敵を求めて





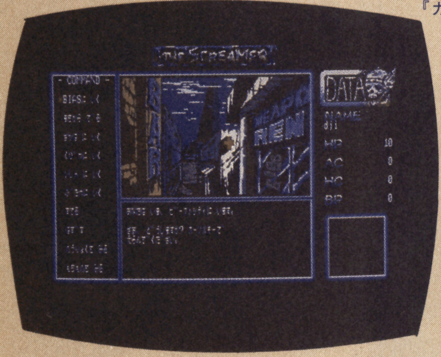
▲ナムコットのロールプレイ『ワルキューレの冒険』



▲連作ロールプレイ『カレイドスコープ』

遠出をする。このパターンが全てといってかまわない。

ちなみに、このページに取り上げているゲームはみんな、この方法でクリアすることができる。広い意味でのロールプレイングゲーム必勝法は、これにつきるんだ。

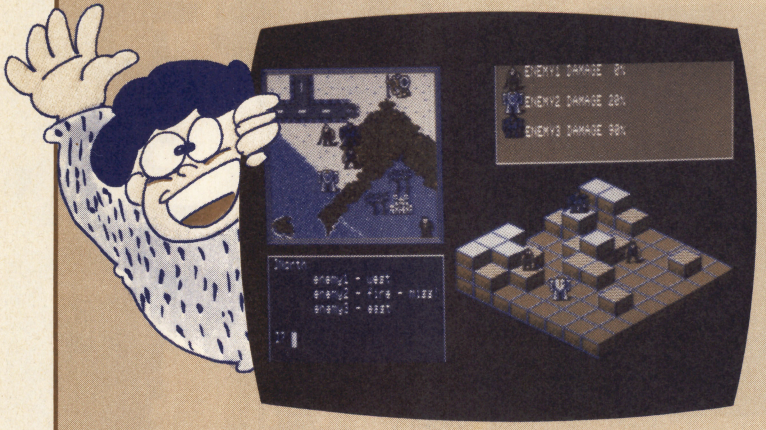


▲パッケージがこっていた『ザ・スクリーマー』

こう書くと、「なんだ、ロールプレイングって簡単だな」と思う人がいるかも知れない。でも、一つ一つのゲームによって、ストーリーはちがっているし、敵の数や強さも変わってくる。だから、まったく同じようなやり方をしていては、ゲームを終わらせることはできないはずだ。

では、どうしたらいいだろう。にているようでちがっているなんて、始末が悪いね。

この問題を解決してくれるのが「計画性」だ。目的を達成するために必要なパワーは何か、とか、どこの場所から探さくするかとか基本的な予定をたててしまうわけだ。



▲３Ｄバトルが新しかった『ジェネシス』

この計画がバッチリだったらしめたもの。ゲームを終わらせることは朝めし前だ。それと同時に、君自身の物事に対する計画性はぐんとアップ。君も成長するというわけ。

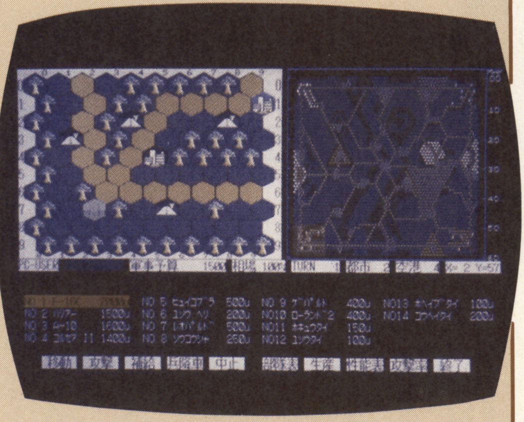
シミュレーションゲームで思考判断力をランクアップ！

シミュレーションゲームとは、本当にあること（あるいは、あったこと）をパソコンやファミコンで再現してゲームにしたものをいう。だから、将棋やウォーゲームはこのジャンルに属するんだね。重要なのは思考力だぞ。

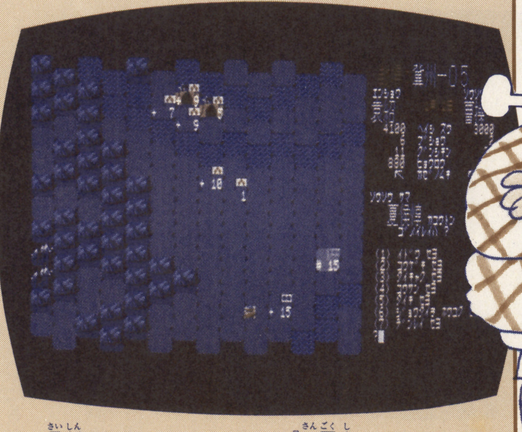


シミュレーションゲームという名前から、みんなは何を想像する？　この言葉自体知らない人も多いだろうけど、少しゲームを知っている人なら、『フライトシミュレーター』とか『信長の野望』を思い出すんじゃないかな。

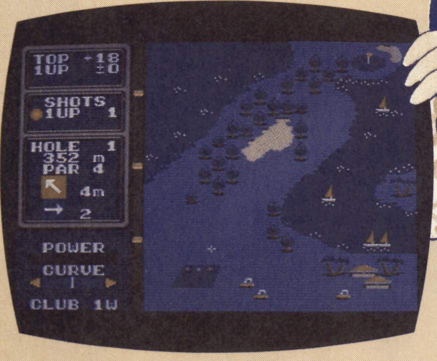
でも、この2つのゲームって全然ちがうものだよね。片方はアクションゲームっぽい感じのする飛行機操じゅうゲームだし、もう片方は完全に思考のみでゲームを進めるタイプのものだ。そんなゲーム同士が同じジャンルに入ってしまうのは、どういう



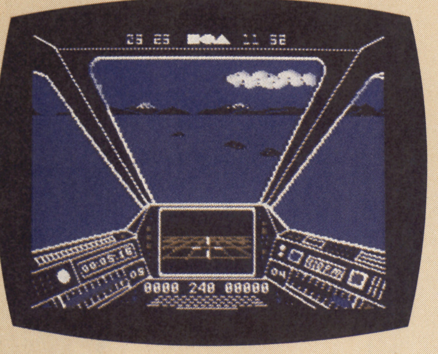
▲人気ウォーゲーム『現代大戦略』



▲最新ヒットシミュレーション『三国志』



▲リアルな楽しみ『アルバトロス』



▲フライトシミュレーターっぽい『スカイフォックス』



▲ＭＳＸでここまでできる『将棋』



わけだろう。

実は、シミュレーションゲームというのは「ほんとっぽさ」を追求したゲームなんだ。他のジャンルのゲームって、ストーリーや内容がうそっぽいだろう？（だからおもしろいのかもしれないけど）だから、『フライトシミュレーター』も『信長の野望』もそんな意味では同じ、ということになるのだ。

こうやって考えると、『将棋』や『ゴルフゲーム』もみんなほんとっぽいから、シミュレーションゲームということになる。

さて、シミュレーションゲームでパワーアップできる能力はなんだろう。最初に書いたように、当然思考力はきたえられる。アクションゲームみたいに本能的に動いていては、絶対にやられてしまう。考えて行動することこそ、シミュレーションゲームの本質なんだ。

それと判断力。いくら深く考えていても、それを実行に移さなければ何にもならない。しゅん間の判断力こそ、ゲーム必勝の決め手だぞ。

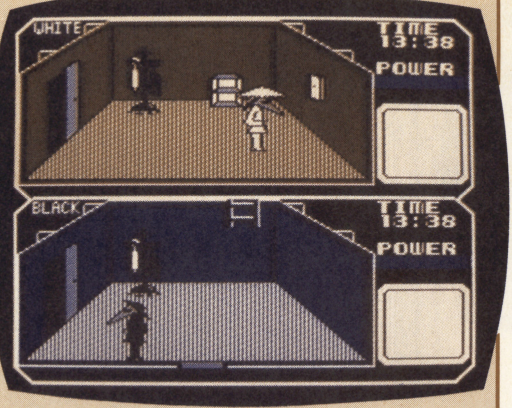
思考力と判断力。この2つがパワーアップすれば、まさに鬼に金棒。シミュレーションゲームがうまくなると同時に、学力もアップすることはまちがいない!?





その他なんでもパワーアップ!!

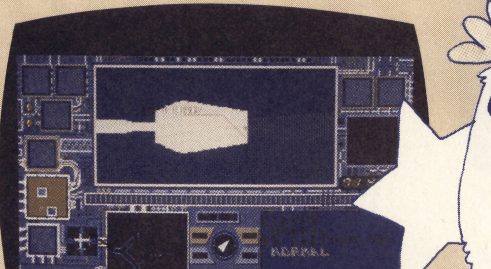
さーて、最後はなんでもパワーアップ。ゲームもいろいろあるから、決まったジャンルに入りきらないものも出てくる。こういうゲームで遊びながら、君なら何の能力をアップする?それを考えてみるのもおもしろいぞ。



▲ひょーきんゲーム『スパイVSスパイ』

最初にとり上げたのは、『スパイVSスパイ』。ロールプレイング風のゲームなんだけれど、少し変わっている。特に2人プレイの時は、ドキドキしちゃうぞ。このゲームできたえられるのは記憶力。どこに何が置いてあったのかを憶えておくのは大変だけど、それだけにパワーアップはまちがいなし。

下のゲームは『シーナ』だ。3次元迷路の中を走り回るんだけれど、方向感覚がよくないと、同じところをぐるぐる回ってたりする。方向オンチの人におすすめだ。

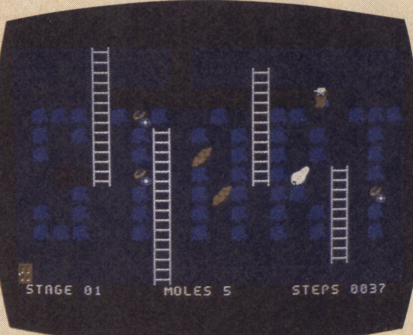


▲ハイテクソフト『シーナ』





次なるゲームは『モールモール２』。ファミコンでは『バナナ』という名前になっているけれど、内容はほとんど同じで完全なパズルゲーム。ただしアクションの要素はほとんどないから、安心してじっくりパズルを考えていられる。この手のゲームをスイスイ解けるようになったら、君はアルキメデスかピタゴラスか、末は博士か大臣か。とにかくすごいぞ。ゲームとは言っても非常に数学的要素が強いんだ。

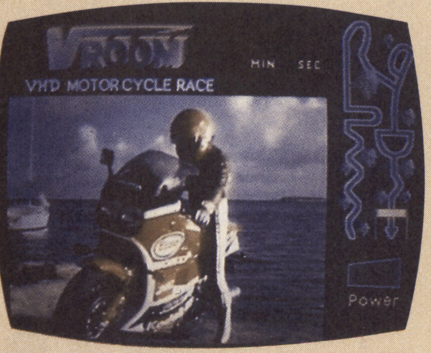


▲頭がイタイッ！『モールモール２』

さて、次は『ブルーム』。これはなんとビデオディスクを使った実写バイクゲームなんだ。すごい迫力だよ。

君のキー操作（ジョイスティックも可）一つで、バイクが右へ左へ。むずかしい森林の中のコースを自由にかけ回るんだ。

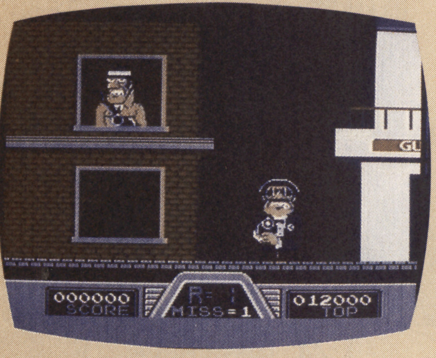
まだまだ早いけれど、バイクの免許をとる前にこういうゲームで遊んでおくと役に立つかもね。ドライブ能力アップだ。



▲実写の迫力十分『ブルーム』

おしまいは、『ホーガンズアレイ』。ファミコンの光線銃（P40でしょうかいしてるよ）を使ったゲームで、画面に現れたギャングを、市民とまちがえないようにしてうつというもの。

実は、アメリカ連邦警察（FBI）でも、これとまったく同じ方法で銃の訓練をしているんだって。これで、射げきのうで前は大幅アップだぞ。



▲ちょっと古い『ホーガンズアレイ』

（誌上アドベンチャーゲーム）

ファレルの黄金

プロビンスの国は、魔法使いプルーニャの呪いに苦しんでいた。彼女に出会った者は、みな「ファレルの黄金」と口ばしり働かなくなってしまうのだ。

あなたは、王に仕える騎士サザーンとして、国を救うのだ。

◇　◇　◇

この物語は、アドベンチャーゲームになっています。1から読み始め、物語が分かれているところでは、▼の番号のところへ飛んで下さい。47まで行けば、大成功です。



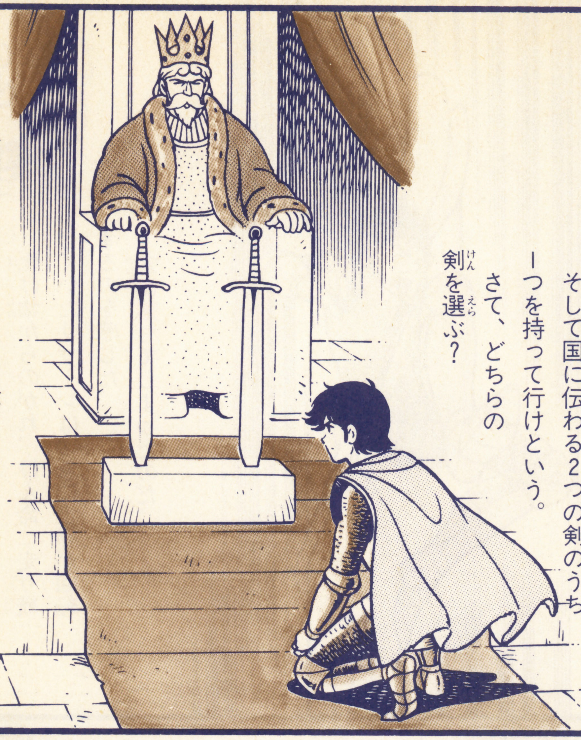
1

王の前に進み出たサザーンに王は声をかけた。

「プロビンス一の騎士サザーンよ、ファレルの黄金のなぞを解いてくれ。国は今ほろびかかっておる。」

そして国に伝わる2つの剣のうち一つを持って行けという。

さて、どちらの剣を選ぶ？



光の剣、サリューンを選んだ ▼ 5

永遠の剣、ボーリアを選んだ ▼ 22

2

旅立ったサザーンがたどりついたのは、グラバー湖のほとりである。

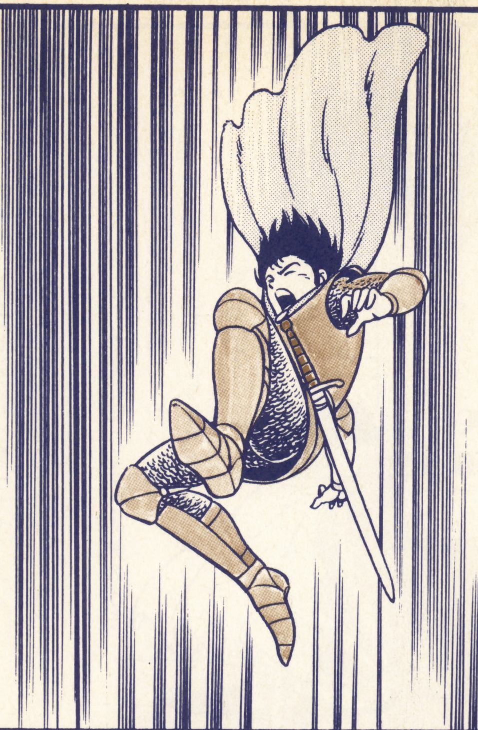
かつて美しかった湖も、人々がおかしくなってからは、よごれて見る影もなくなってしまった。



湖に石を投げ込んだ ▼ 17

湖に剣を投げ込んだ ▼ 30

3



森はどこまでも深く、暗く、永遠に続いているかのように思われた。

化け物からのがれ、けん命に走り続けていたサザーンは、急に世界が回転するのを感じた。

穴に落ちてしまったのだ。

剣をにぎりしめる ▼ 29

着地にそなえて身構える ▼ 18

4



洞くつを慎重に歩いていくと、先の方が明るくなっている。

よく見ると、その手前には左へ分かれる通路もある。

さて、どちらへ行く？

明るくなっている方へ行く ▼ 24

手前の通路へ入る ▼ 31

5



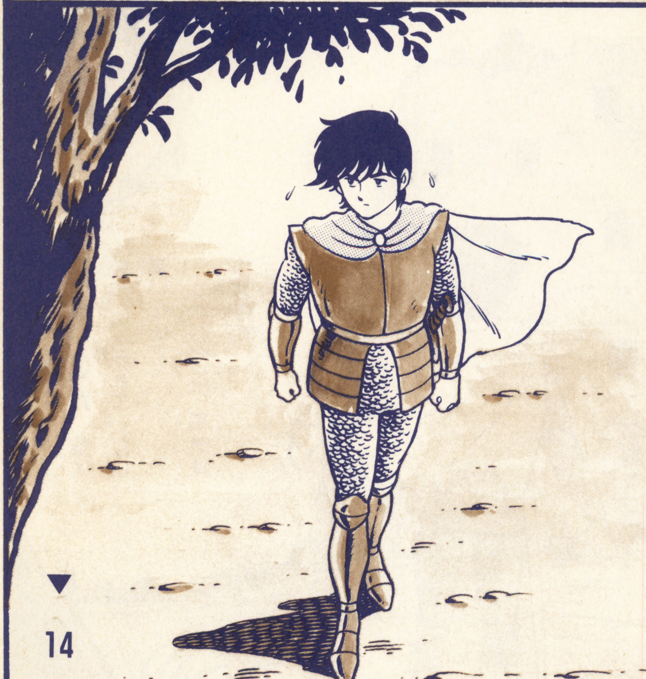
光の剣、サリューンを手に王の城を出たあなたは、剣によって導かれるまま歩き出した。

自分の意志とは関係なく、つれてこられたのは、昼間でも暗くなんとも不気味な、グルードの森であった。

そのまま森の中へ入る ▼ 15

森のまわりをまわる ▼ 14

6

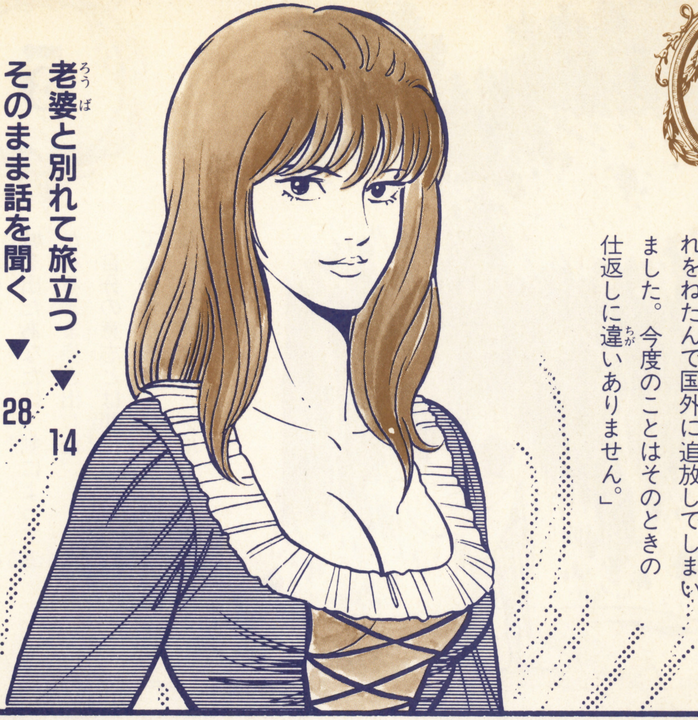


サザーンは、もう一度来た道を引き返してみた。が、どうも前とちがうような気がする。

何時間もまよいながら歩きつづけて、やっとまたグルードの森にたどりつくことができた。

▼ 14

7

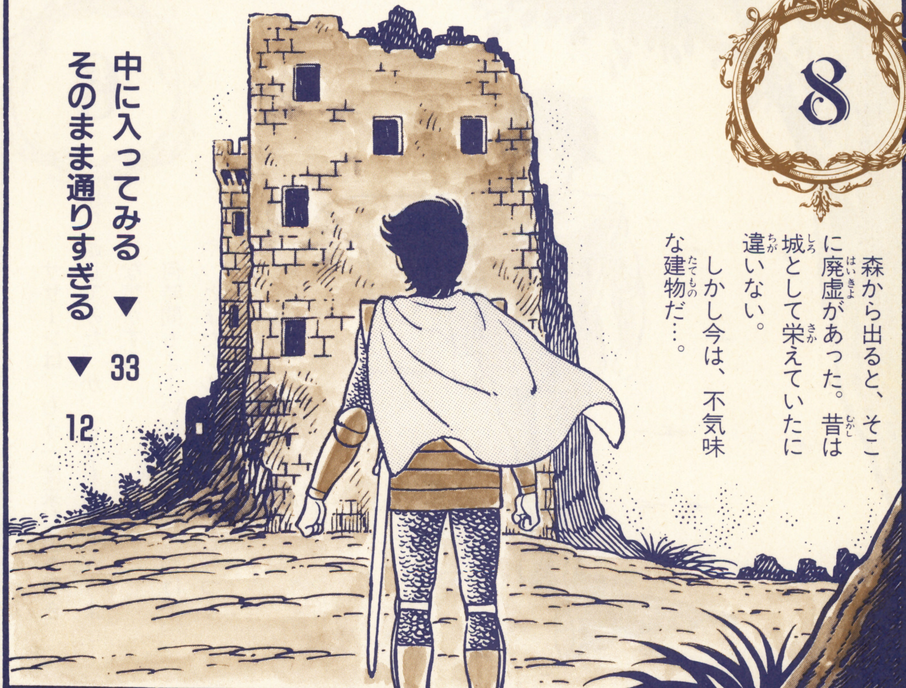


「実は私は、プルーニャに心あたりが、あるのです。彼女はプロビンス一の美人でした。しかし昔の王妃がそれをねたんで国外に追放してしまいました。今度のことはそのときの仕返しに違いありません。」

老婆と別れて旅立つ ▼ 14

そのまま話を聞く ▼ 28

8



森から出ると、そこに廃虚があった。昔は城として栄えていたに違いない。

しかし今は、不気味な建物だ……。

中に入ってみる ▼ 33

そのまま通りすぎる ▼ 12

9



薬売りは急に剣をふりかざしておそってきた。この街道をあらしている盗賊だったのだ。

しかしサザーンはあわてることなく剣を抜き、この盗賊を切り捨てた。

盗賊の持ち物をさぐる ▼ 45

また、旅をつづける ▼ 40

10



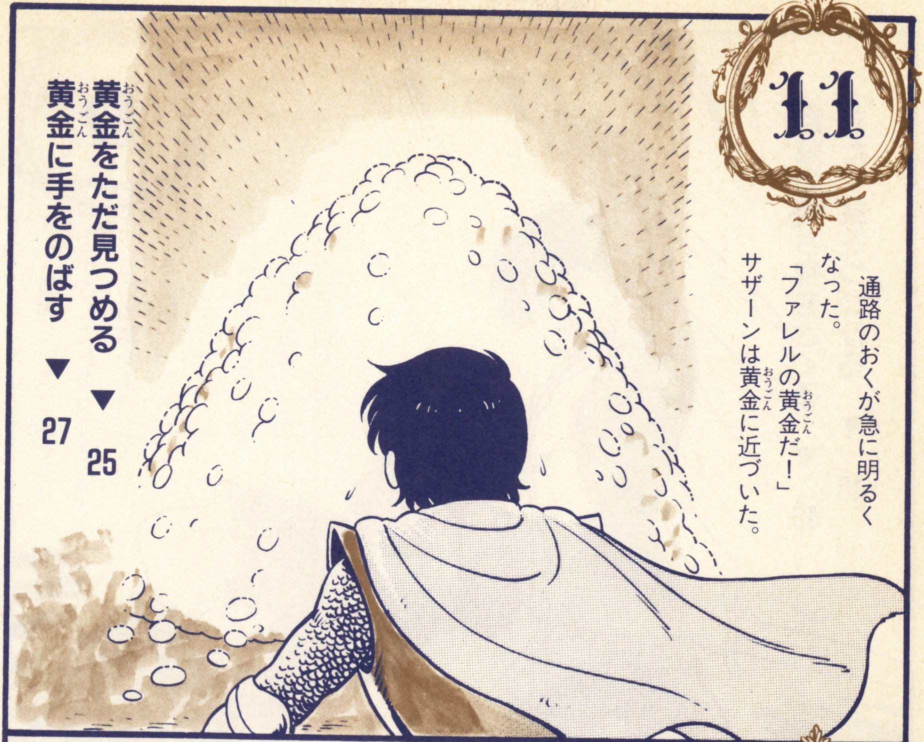
「あのー」

サザーンがおずおずと声をかけると少女はおどろいたように笛をやめ消えてしまった。

しばらくそこにたたずむ ▼ 36

あきらめ、また旅をつづける ▼ 12

11



通路のおくが急に明るくなった。

「ファレルの黄金だ！」

サザーンは黄金に近づいた。

黄金をただ見つめる ▼ 25

黄金に手をのばす ▼ 27

12

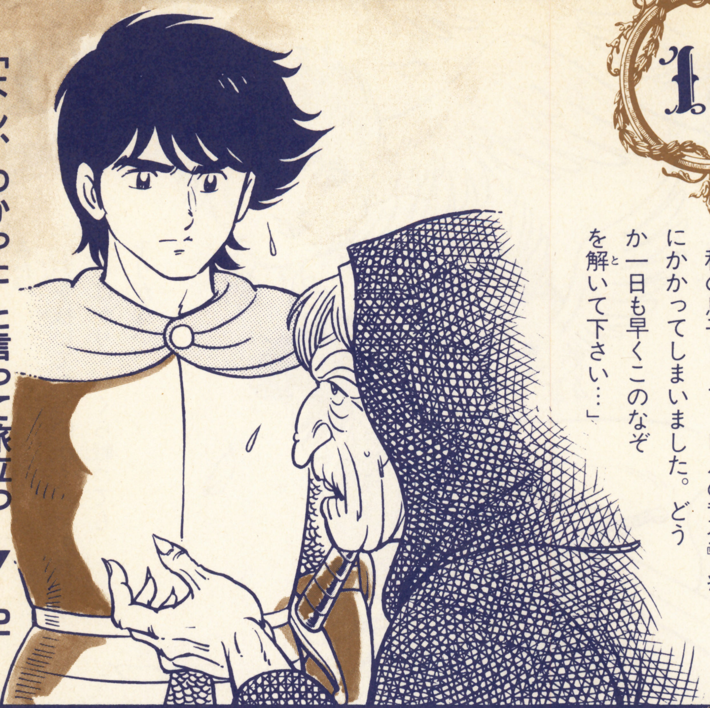


歩きつかれたサザーンが道ばたで休んでいると、むこうのほうから薬売りがやってくる。

声をかけ、薬を買う ▼ 43

声をかけず、やりすごす ▼ 9

13



老婆は語った。
「私の息子も『ファレルの黄金』病にかかってしまいました。どうか一日も早くこのなぞを解いて下さい…」

「よし、わかった」と言って旅立つ ▼ 2
しばらく老婆の話を聞く ▼ 7

14



森に沿って歩いてゆくと、どこからともなく笛の音が聞こえてくる。とても美しく、どこかもの悲しい調べで、思わず心うたれる音色だ。
「いったいだれがふいているのだろう…」

笛の音の方に近づく ▼ 35
そのまま通りすぎる ▼ 39

15



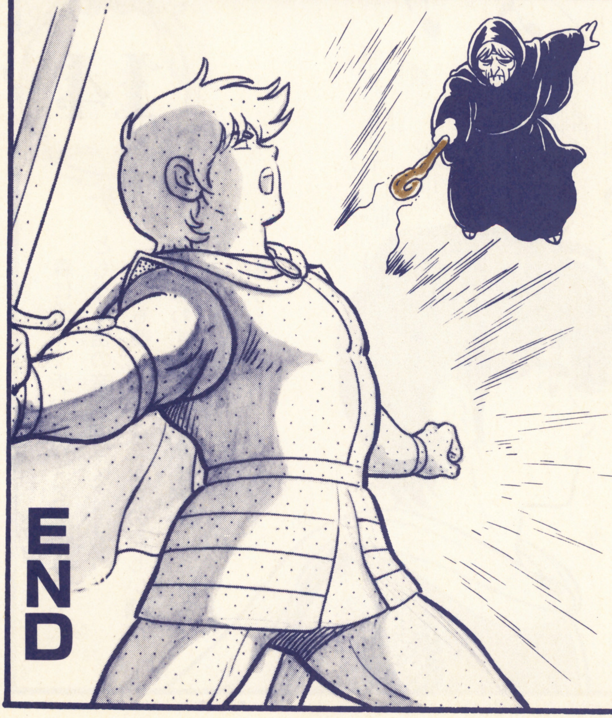
グルードの森の中から、いきなり顔に羽のはえた恐しい化け物がおそってきた。

剣を抜いてたち向かうがその数は増えるばかり。いくら戦ってもキリがない。

森のおくへにげ込む ▼3

森の外へにげ出す ▼8

16



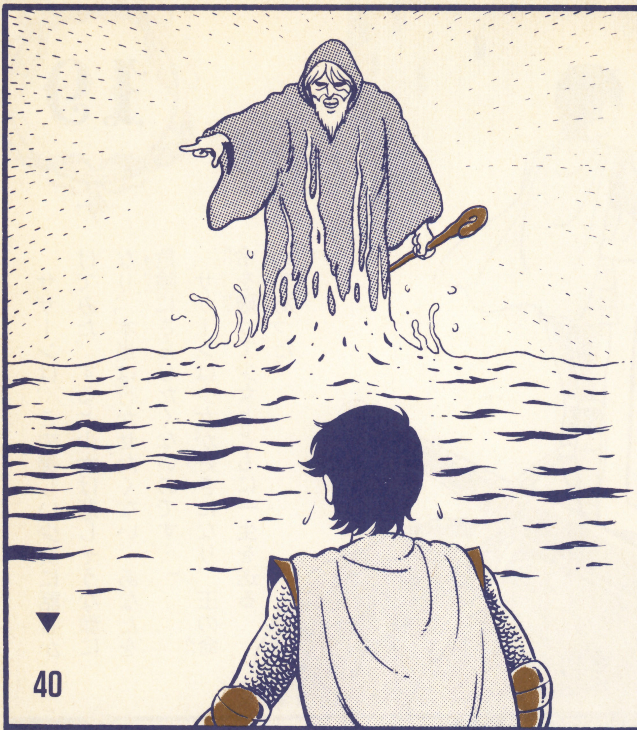
思わず老婆に切りつけると、老婆は老人とは思えないようなすばやさで身をかわした。

やはり老婆はプルーニャだったのだ。

しかし、プルーニャに魔法をかけられて、サザーンは残念ながら石になってしまったのであった。

END

17


▼ 40

サザーンが湖に石を投げ込むと、湖面がにわかに波立ち、そこから一人の老人が浮かびあがった。
「バチあたりめ、こんどだけは許してやるから、とっとと消え失せろ！」

18

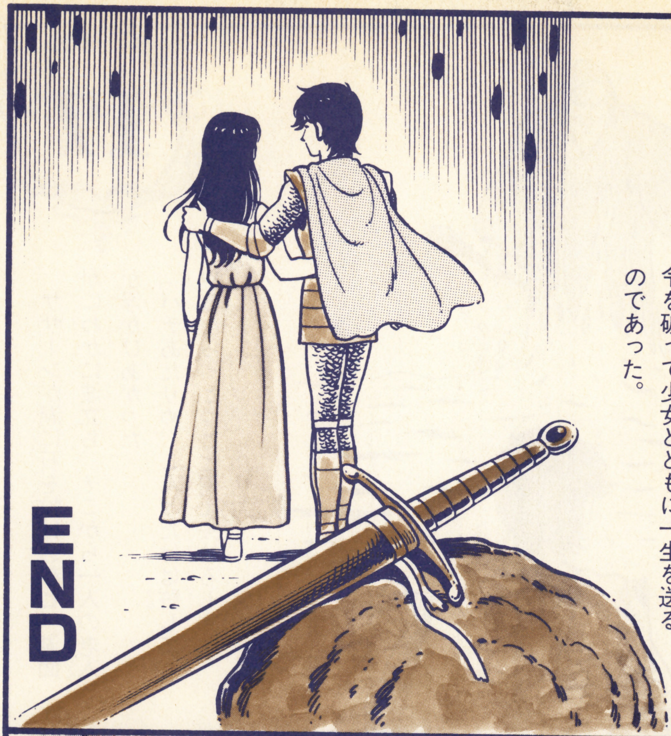


穴は思ったよりも深かった。穴に落ちていったサザーンは、身構えていたにもかかわらず、あわれにも全身を強く打ちつけてとうとう永遠の闇に落ち込んで行くのであった。

19

サザーンは、この美しい少女に話しかけてみた。すると少女は悲しそうな顔になり、「本当は行かせたくない。あなたを危険にさらしたくないのです…」

サザーンは少女が好きになり、王の命令を破って少女とともに一生を送るのであった。



END

20

ここは魔の森だったのだ。

切りつけた木々は動き出し化け物と化した。

サザーンは木の化け物にしめつけられてもがき苦しみながら短い一生を終えたのだった。



END

21

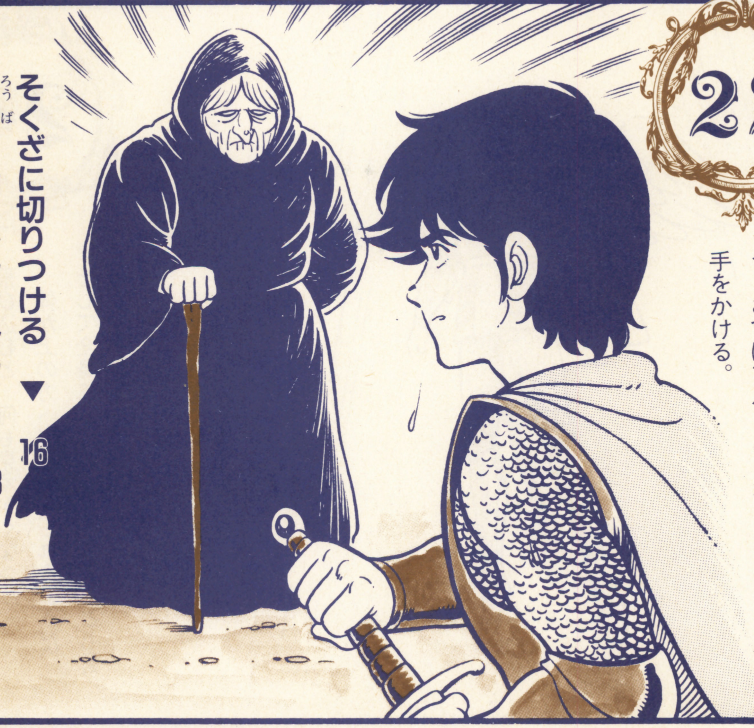


しばらく歩いていくと、地面に穴があいている。
どうしたものか、サザーンは考えた。

思い切って飛び込む ▼34

先をいそいで旅をつづける ▼27

22

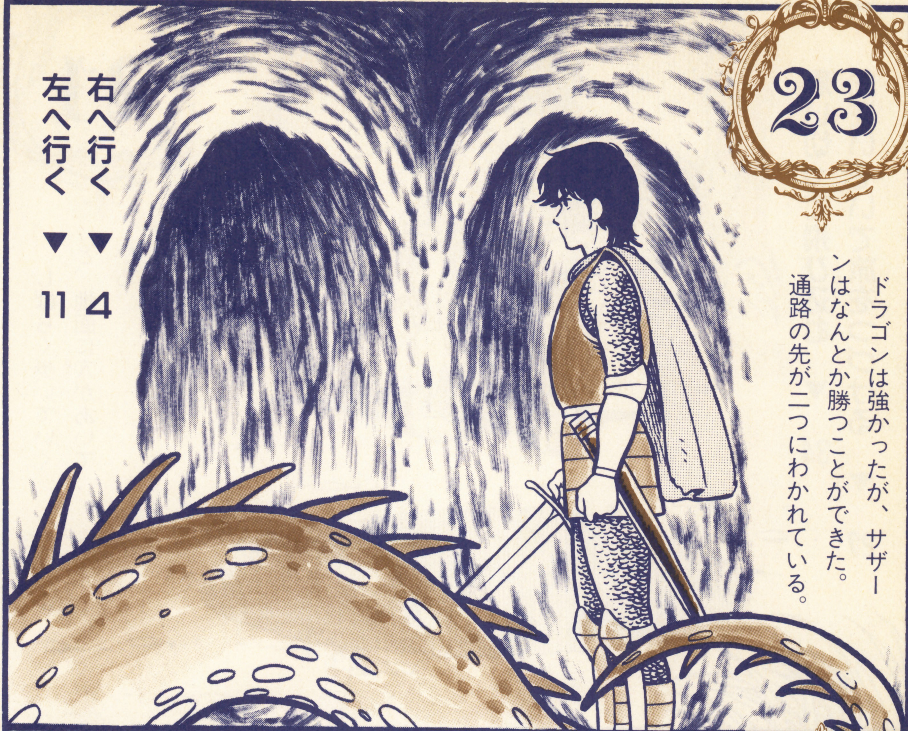


城を出たあなたは、一人の老婆に出会う。さてはプルーニャか?と思い、剣に手をかける。

そくざに切りつける ▼16

老婆に話しかけてみる ▼13

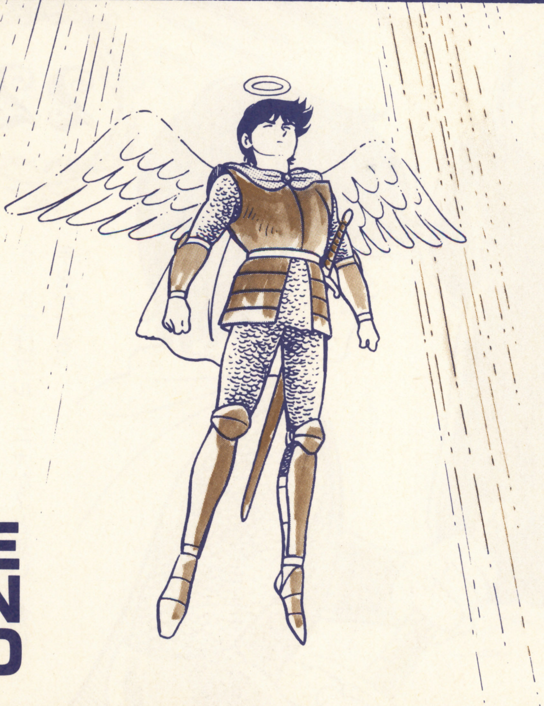
23



ドラゴンは強かったが、サザーンはなんとか勝つことができた。
通路の先が二つにわかれている。

右へ行く ▼ 4
左へ行く ▼ 11

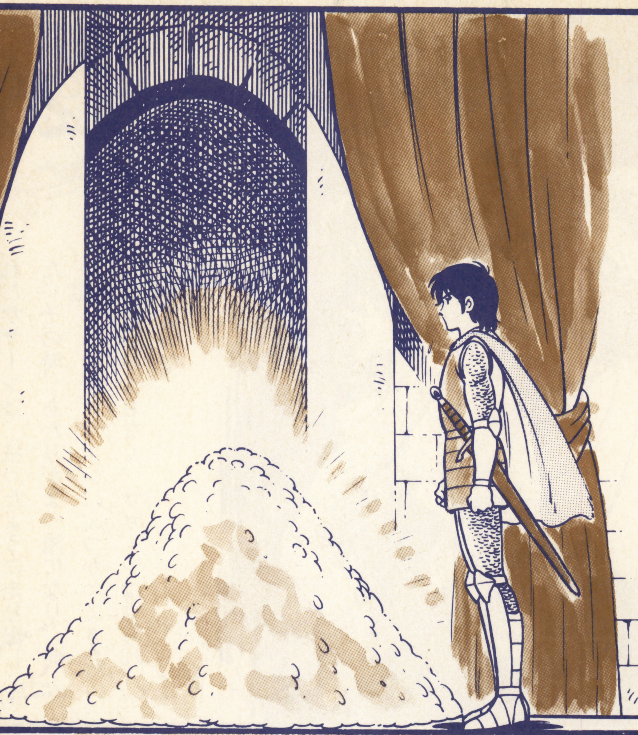
24



明るくなっている方へ進み、光の中へ飛び込むと、何も見えなくなった。
体が上の方へ引き上げられるようだ。
そして全身には力がみなぎり、何とも言えない幸福感につつまれる。
サザーンは天に召されたのだ。

END

25

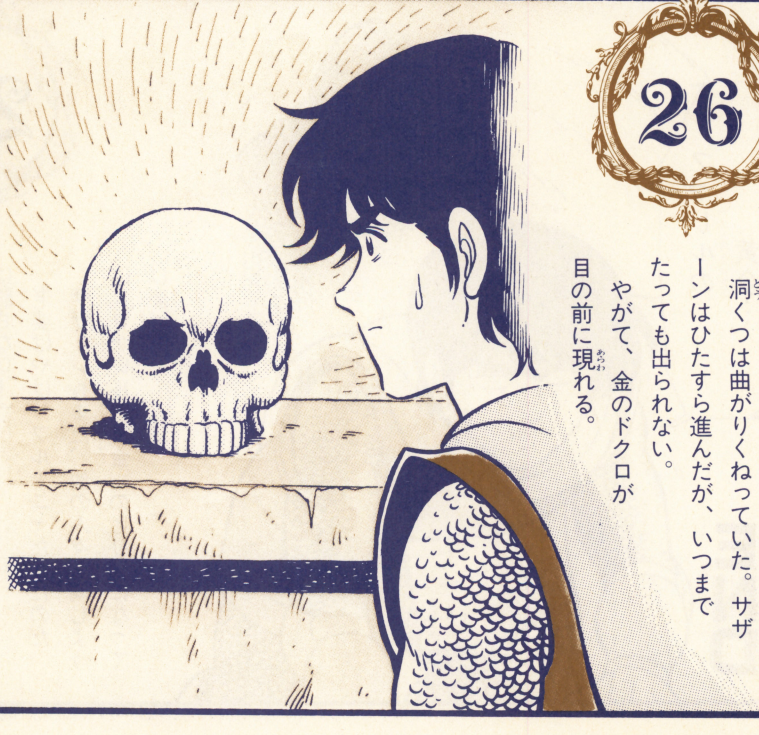


「人々はどうしてこれを…」

じっと黄金をみつめていたサザーンは、ふと気がつくと、いつのまにか黄金とともに城の大広間に立っていた。

▼ 47

26



洞くつは曲がりくねっていた。サザーンはひたすら進んだが、いつまでたっても出られない。

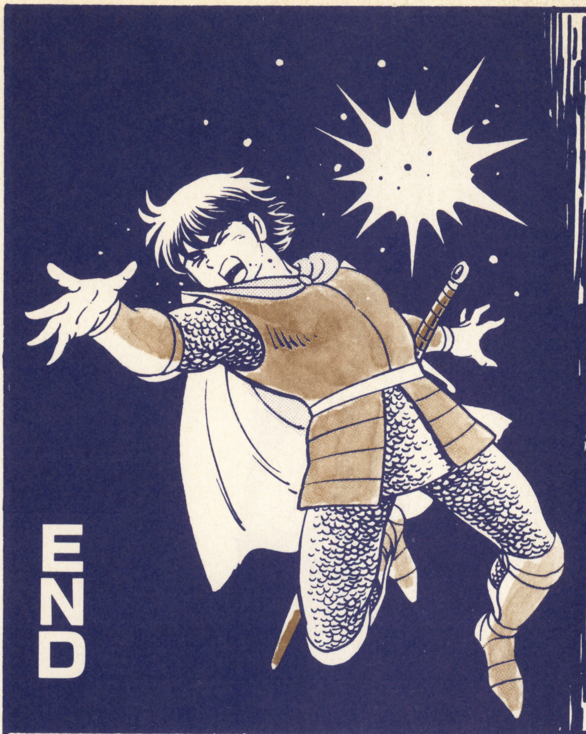
やがて、金のドクロが目の前に現れる。

手をのばしてドクロをとる ▼ 32

ひき返す ▼ 4

27

突然、わけのわからぬ不安感におそわれたサザーンは、狂ったように走り出した。その時、あたりがまっ暗になり、何か固いものがサザーンにぶつかってきた。身構えるひまもなく、サザーンはやられてしまった。

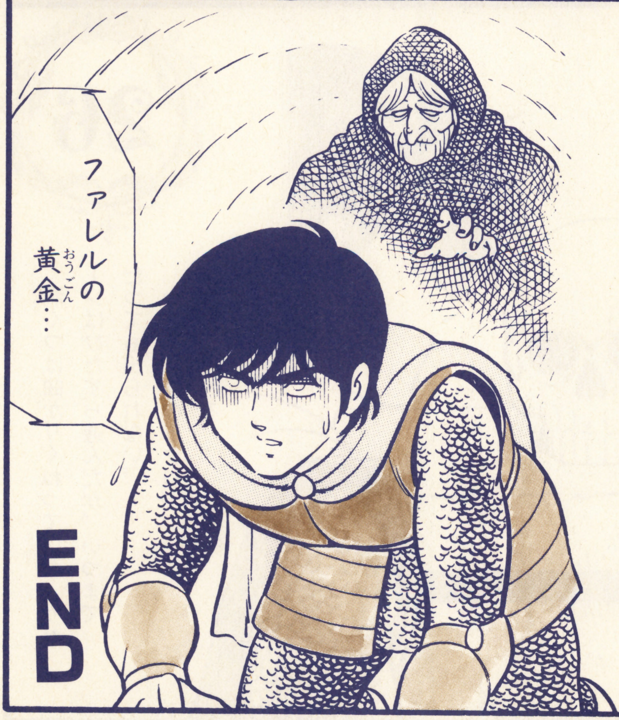


28

「プルーニャは、あなたには何のうらみもありません。でも私のじゃまをする者は許さない！」

老婆はやはりプルーニャだったのだ。

サザーンもまた、他の人々と同じように『ファレルの黄金』のとりこになってしまった。



29

穴の中を落ちていきながら剣をにぎりしめると、急に体が軽くなったような気がした。

気がつくと洞くつの中に立っている。どうやら無事に穴の底へ着いたらしい。

そこには奇妙な岩がたくさんあり、うらめしげにこちらをみつめているようだ。



右の方に歩いていく ▼ 4

左の方に歩いていく ▼ 26

30

剣は湖にすむ大魚につきささった。苦しまぎれに、大魚は地上へ飛びはねサザーンの上に落ちてくる。



剣を抜こうとまちかまえる ▼ 44

大魚につぶされまいとにげる ▼ 37

31



おくに進んでゆくと、通路はさらに二手に分かれている。
どうやら、右の通路からは風が流れてきているようだ。

右の方へ行く ▼ 46

左の方へ行く ▼ 26

32



ドクロを手にしたとたん、急に大きな音がして洞くつがくずれだした。
あわれサザーンは、ドクロの呪いにかかってあえなく洞くつにうめられてしまったのであった。

END

33

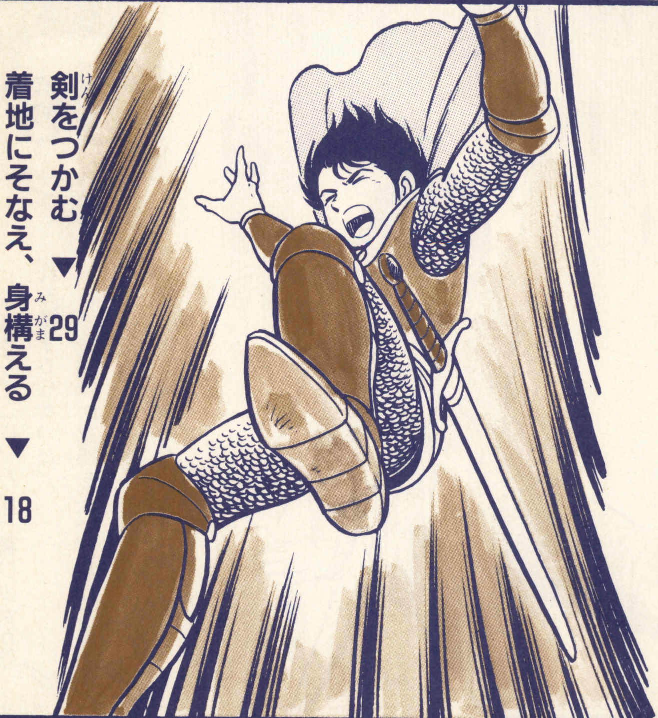


廃虚の中には、おそろしい怪物がいた。全身にするどいとげがはえており、そのとげを飛ばしておそってくるのだ。にげようにも、とげの攻撃はさけられない。

ふところに飛びこんで切りつける ▼ 38

剣を投げつける ▼ 42

34



穴に飛び込むと、まっくらで、サザーンはどんどん落下してゆく。思ったより穴は深かった。しだいに気がうすれそうになったがなんとか身をたてなおそうとした。

剣をつかむ ▼ 29

着地にそなえ、身構える ▼ 18

35

音に近づいてみると、少女が笛をふいていた。閉じた目には涙が光っている。見たこともないような美しい少女だ。

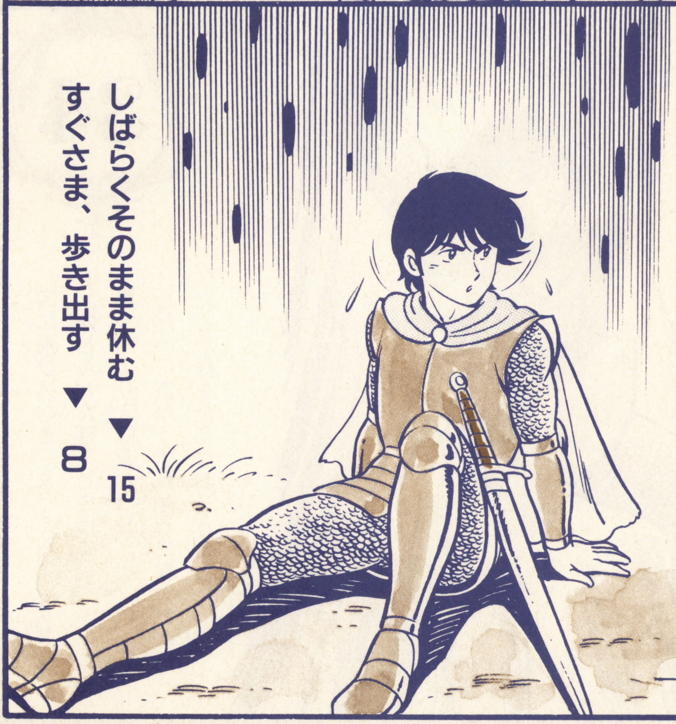


音楽を聞きつづける ▼ 41

話しかけてみる ▼ 10

36

しばらくそこにいたが、再び少女が現れる様子もなかった。いつの間にか意識を失い、気がつくと森の中にねていた。別に体に異常はないようだ。

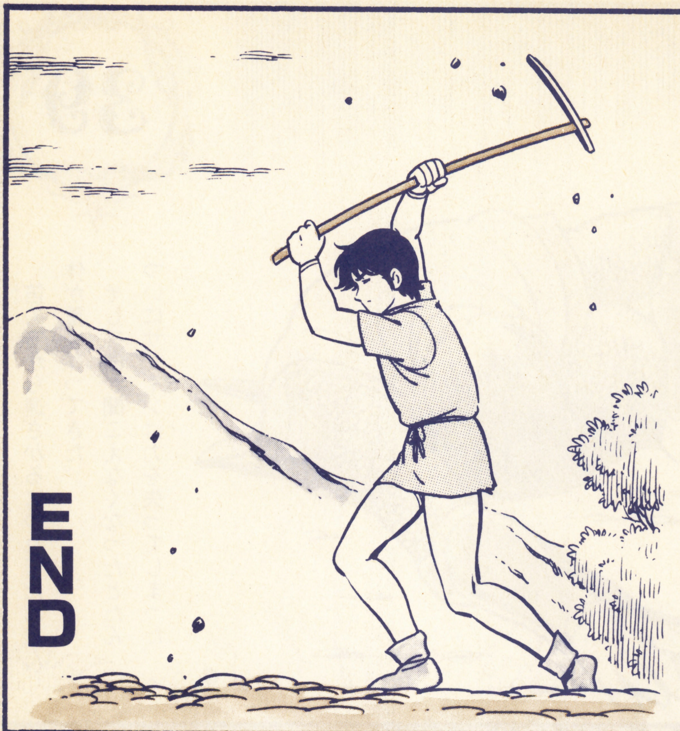


しばらくそのまま休む ▼ 15

すぐさま、歩き出す ▼ 8

37

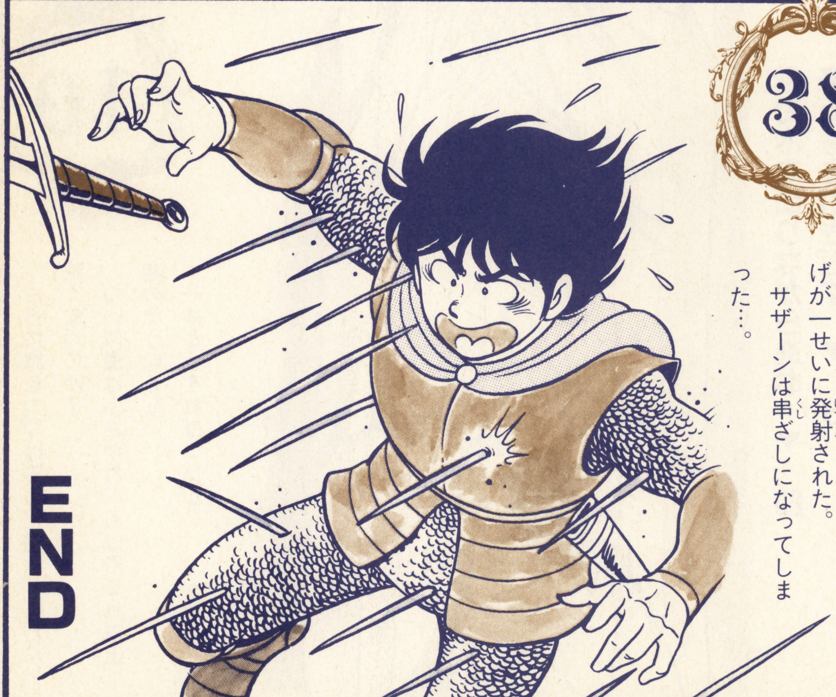
無事にげのびたサザーンだったが、もはや剣はない。王のもとへもどる訳にもいかず、仕方がないので農民として一生を送ることにした。



END

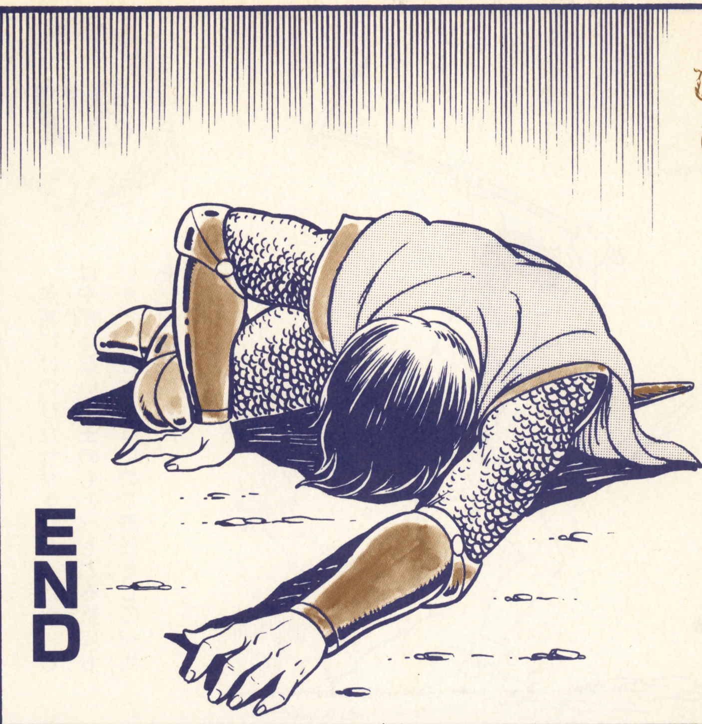
38

ふところに飛び込んだ瞬間、怪物のとげが一せいに発射された。サザーンは串ざしになってしまった…。



END

39



笛の音から遠ざかるにつれてだんだん体が重くなってきた。
そして曲が聞こえなくなったとたんついにサザーンは力を失ってしまった。

END

40

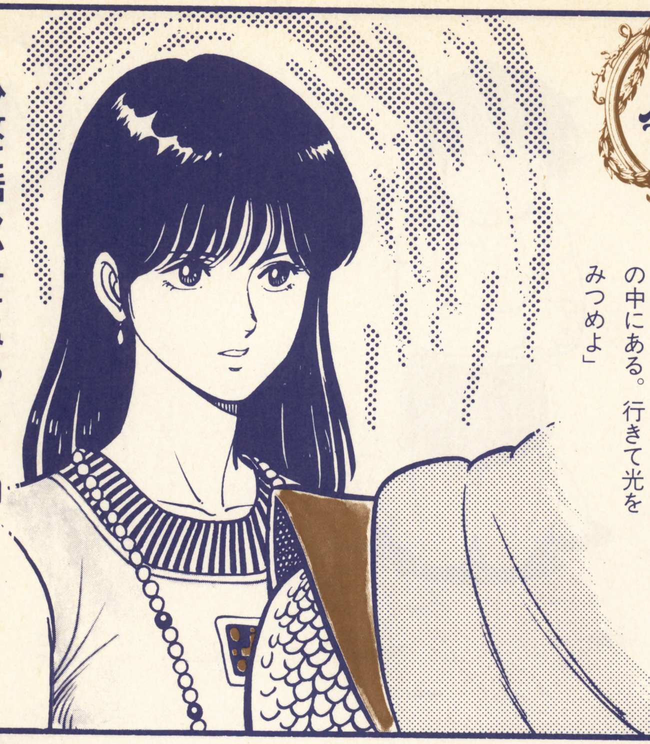


さらに旅をつづけると、道はどんどん狭くなってゆく。
ついに道はふさがれ、もはやこれ以上進めそうにもない。
一体どうすればいいか?

剣で木を切りながら進む ▼ 20

来た道を引き返す ▼ 6

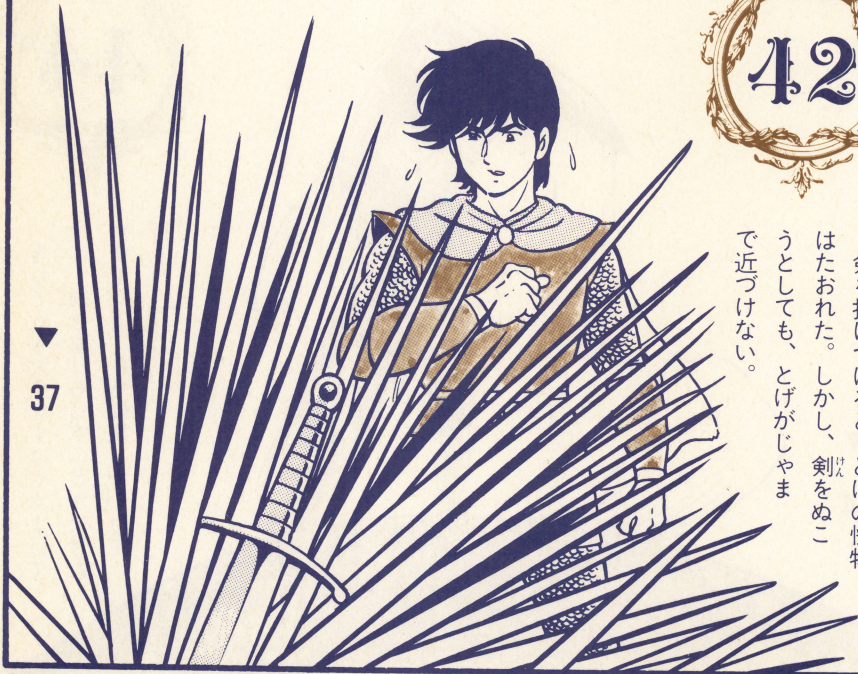
41



曲が終わると少女は目を開きサザーンを見つめた。
「勇者よ、ファレルの黄金は風の中にある。行きて光をみつめよ」

少女に話しかけてみる ▼ 19
だまってその場を立ち去る ▼ 21

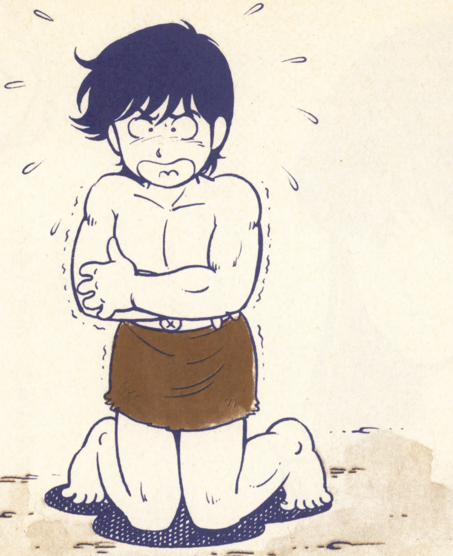
42



剣を投げつけると、とげの怪物はたおれた。しかし、剣をぬこうとしても、とげがじゃまで近づけない。

▼ 37

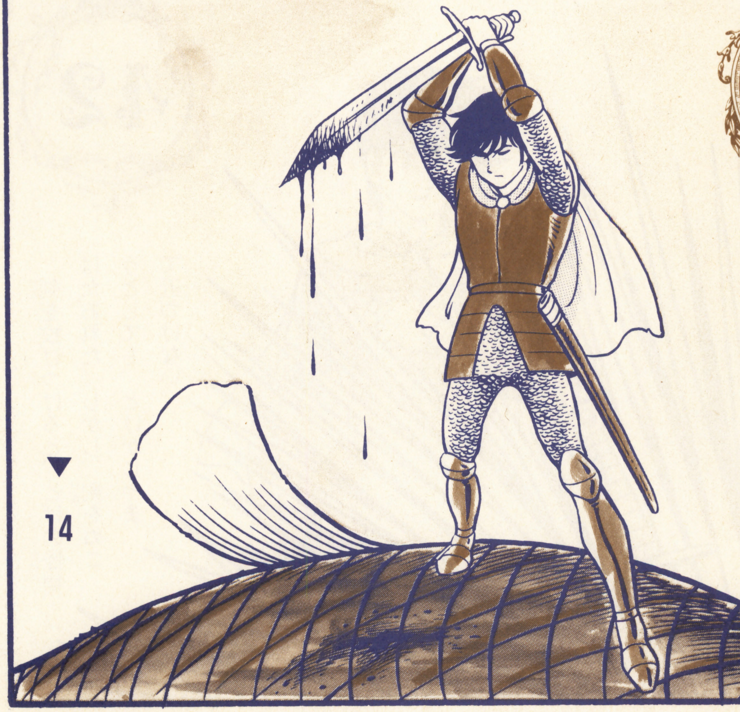
43



薬を飲むと急に眠気がおそってきた。何時間も眠って、気がつくと身ぐるみはがされていた。
薬売りは、この街道をあらしまわる大どろぼうだったのだ。
もう剣も何もなくなり、旅はつづけられなくなってしまった。

END

44

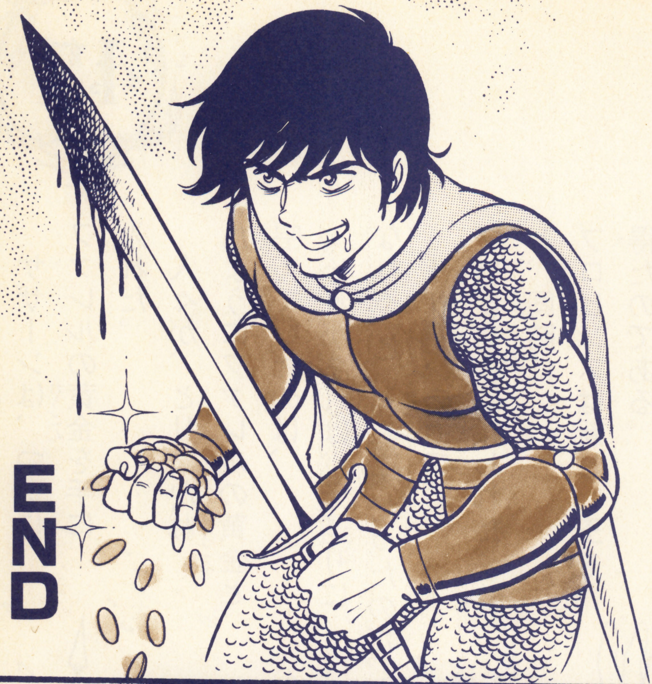


落ちてくる大魚をすばやくよけて、うまく剣を取りもどすことができたサザーンは、さらに旅をつづけて行く。

▼
14

45

盗賊のふところを探ってみると思わず大金がでてきた。
これに味をしめたサザーンは、王の命令を忘れ、追いはぎをして金を得るようになってしまう。



END

46

さらにおくへ進んでゆくと、急に目の前に怪物が現れた。
ドラゴンだ！
こいつをやっつけなければ男がすたる気はするが…？



剣を抜いて切りつける ▼ 23
やはり、にげるが勝ち ▼ 27

47

サザーンは、ついに
ファレルの黄金を手に
入れた。
人々が、とりつかれ
たようにファレルの黄金と
唱えていたのは、
『それがあれば、元通りに
なれる』という意味だったのだ。
サザーンの力で、
プロビンスは救われた。
と、同時に
プロビンスは新しい王を
得たのである。
人々はさけぶ。

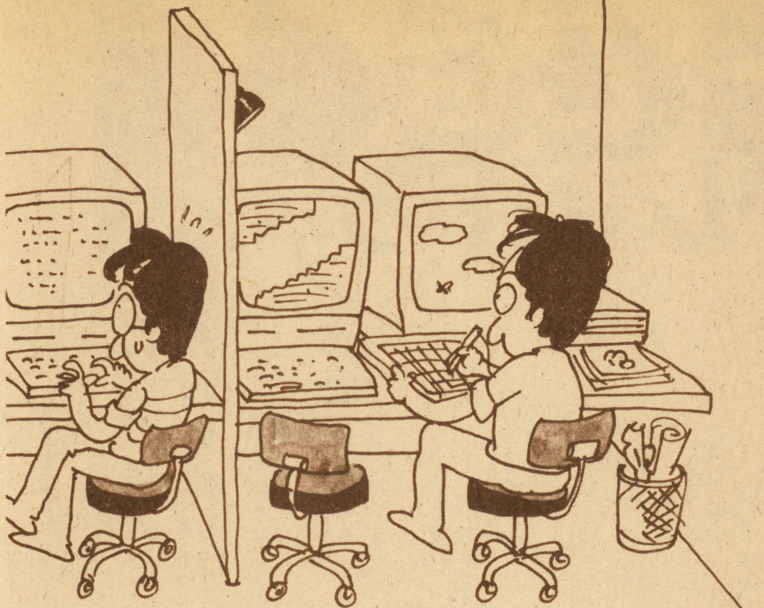
「サザーン新王
ばんざい!!」



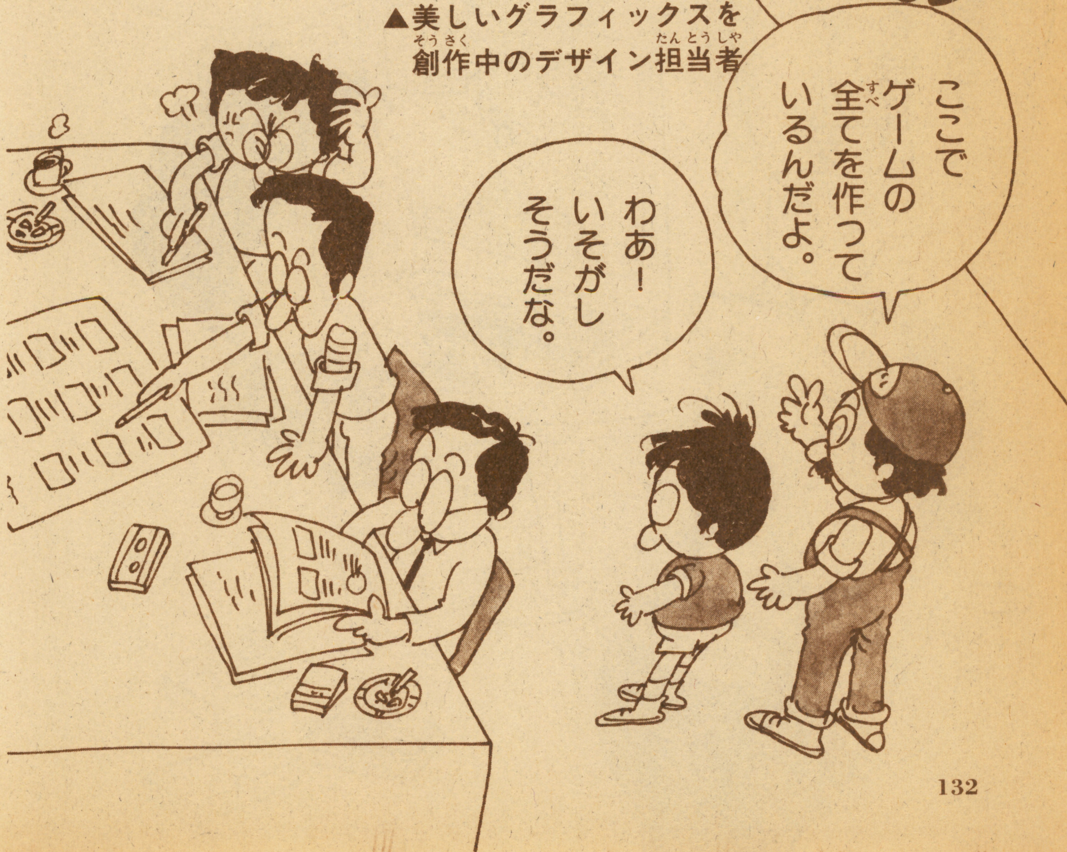
ゲームはこうして作られる



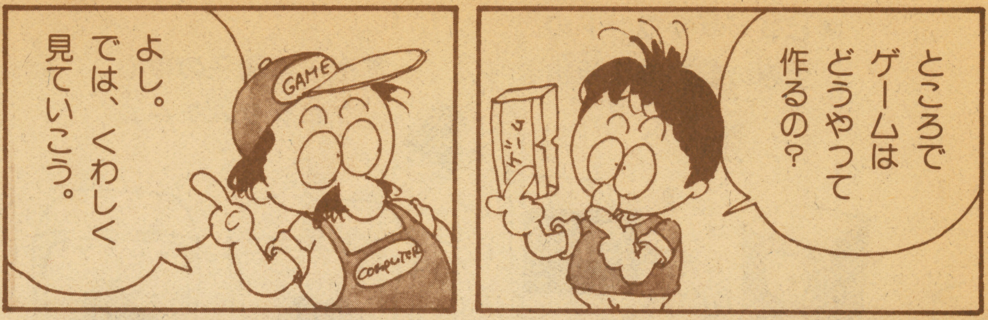
これがゲームの開発室だ！



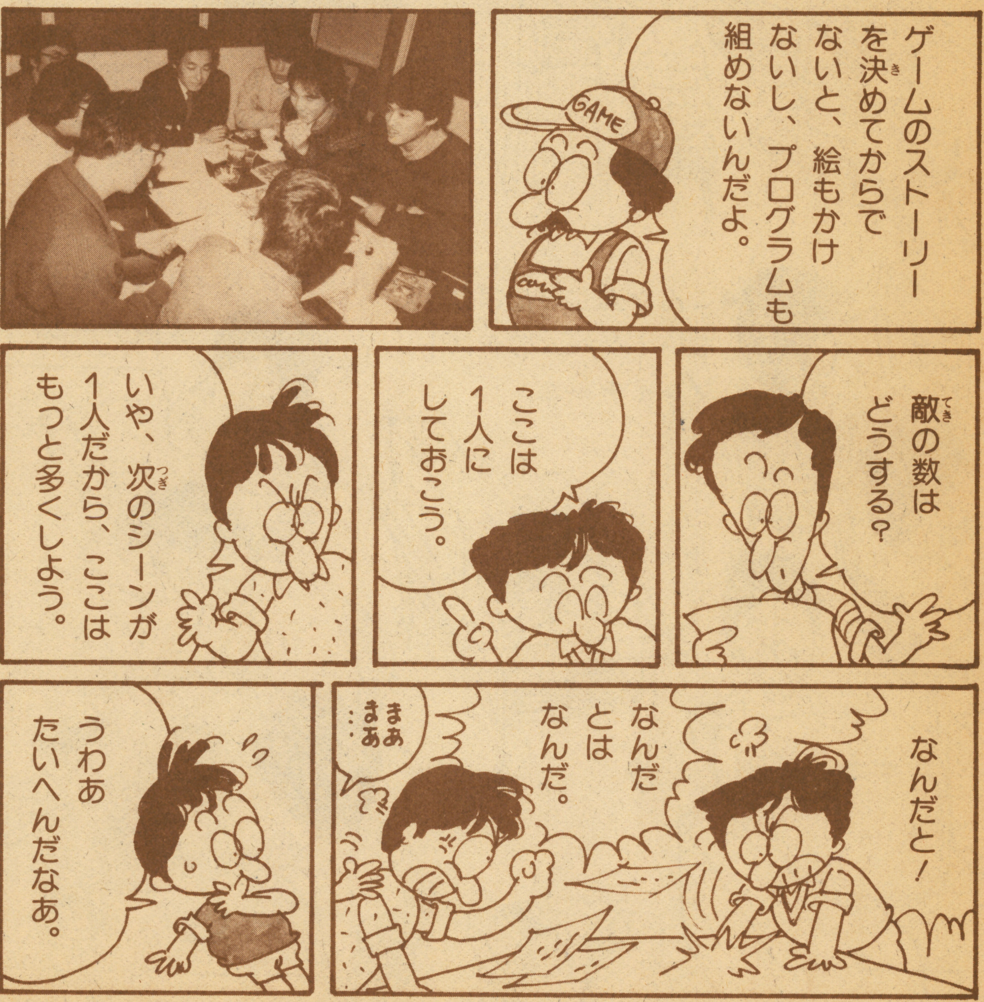
▲美しいグラフィックスを創作(そうさく)中のデザイン担当者(たんとうしゃ)

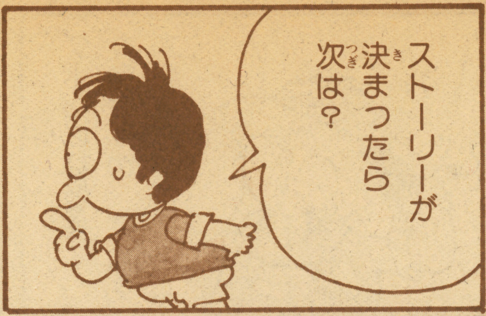


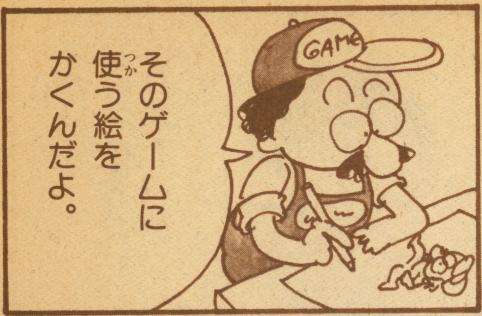

▼ピコピコサウンドの
生みの親の音楽担当者
▼ゲーム開発の中心
プログラムチーム
◀こんな楽しい仕事は
ない！ゲームのテスト
プレイチーム
▼ストーリーを作る
企画チーム



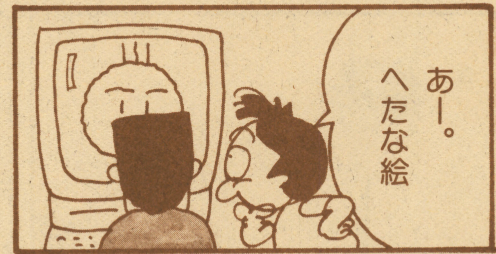
まずはストーリーを決める





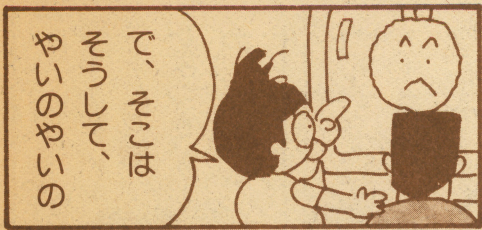


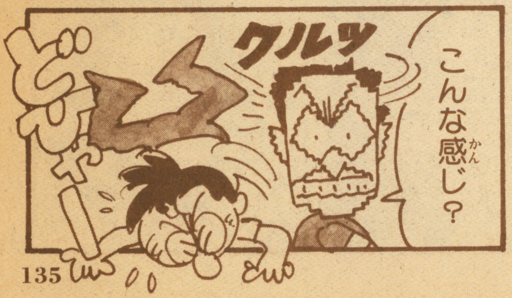
ゲームに合わせて絵をかく

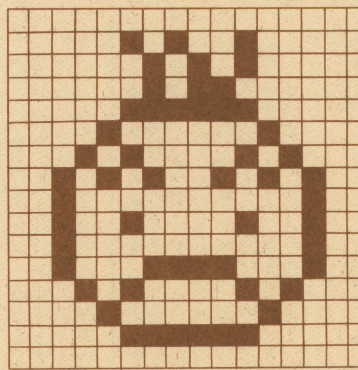




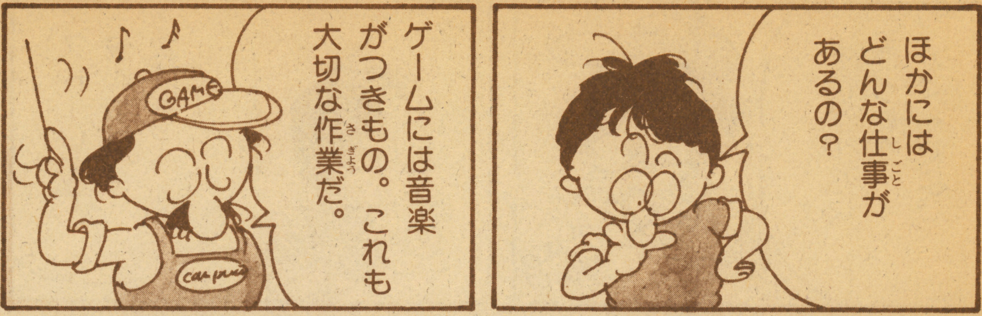








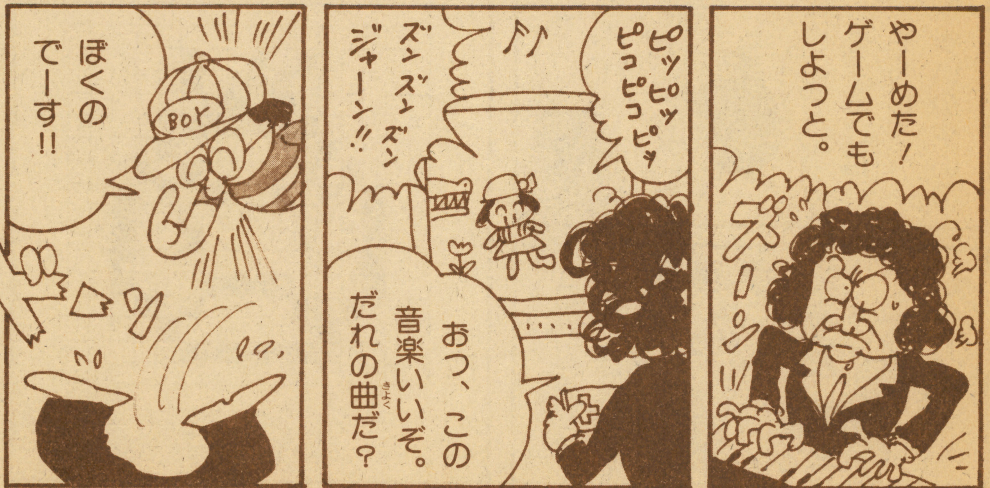
コンピュータゲームの絵は，全部ドット（小さな点）でできている。

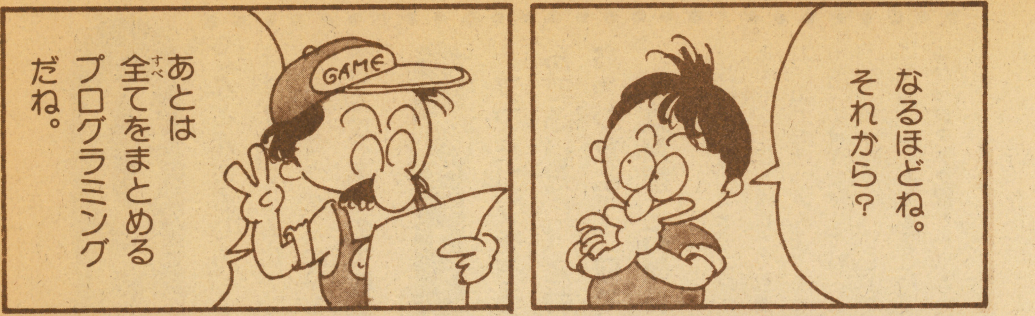


音楽をつくれば迫力満点

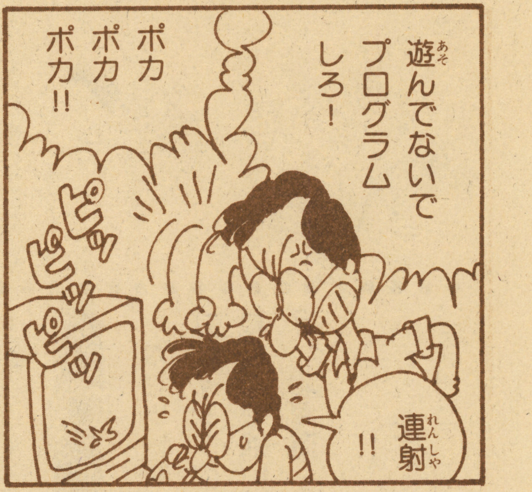


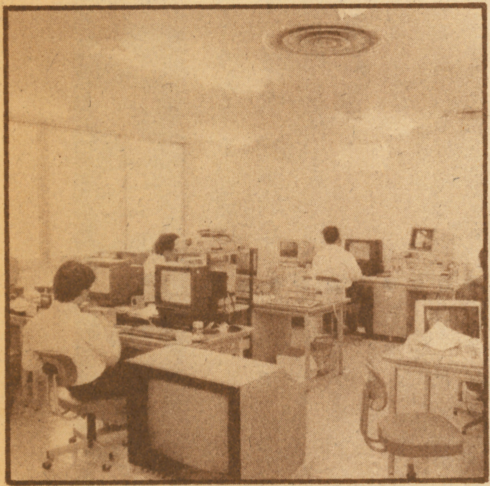


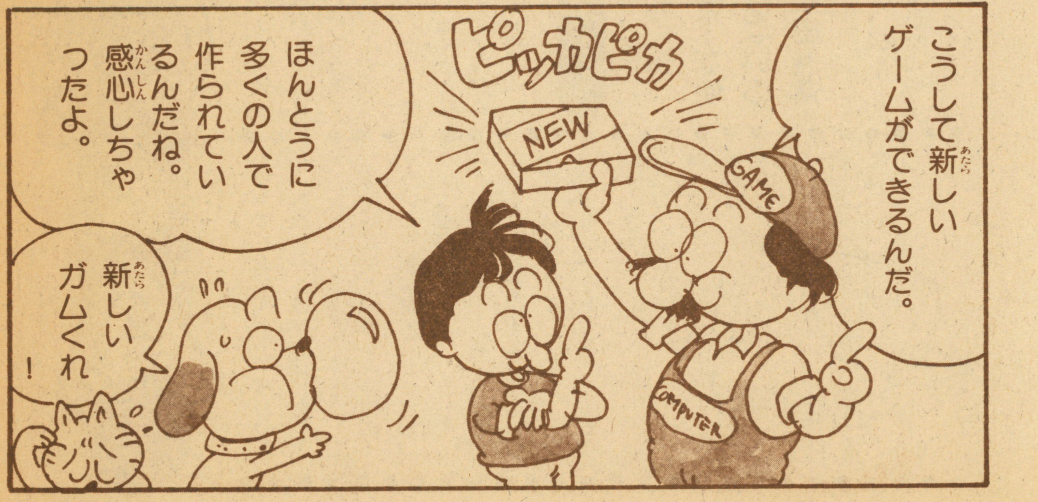




プログラムは全てのかなめ







パソコン、ファミコンQ&A

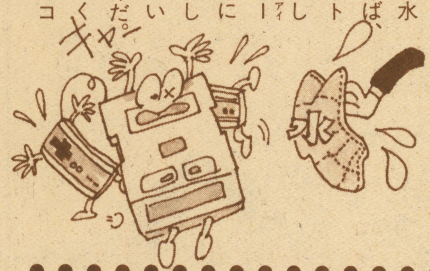
どんどんおもしろくなるコンピュータゲーム。君はますますゲームにくぎづけのはず。でも、初歩的なミスでせっかくのゲームをだいなしにしないように、まずはお友達の失敗を参考にしてみよう。

Q1 ファミコンをぞうきんでふいたら、こわれちゃったよー。何で〜。

東京都　石原真理

おろかもの!!ファミコンの中にあるLSIは、水にとても弱いのだ。ぬれたぞうきんでふくなど、もってのほかだぞ！では、どうして水に弱いのかな。LSIを一度は見たことがあると思うけど、本体からコネクタ線というムカデのような足が出ているのに気づいたかな。これは、LSIをできるかぎり小さくするために線の間がとてもせまく作られているんだ。ここに水がつけば、ショートをおこしてLSIがパーになってしまうというわけだ。とにかくファミコンをはじめとした、LSIの機械は、水やショックに弱いから、よくよく気をつけて大切にとりあつかうことだな。

さいごに一言。もうわかったと思うけど、本体の上にまちがってものみかけのジュースや花びんなど置いたりしちゃダメだぞ。



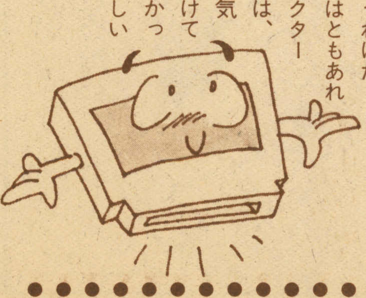
Q2 カセットをぬく時、なぜイジェクターを使わなくてはいけないの？

北海道　松田優造

カセットと本体とは、60ものピンによって接続されているんだ。このピンの一つ一つどれをとってもとても大切で、手でさわったり、無理に引っぱって曲げたり、おったりしたらもうアウトだ。

特にカセットの出し入れ時に、そういった事故がおこりやすい。こんな事故をふせぐためにあるのがイジェクターだよ。つまり、まっすぐにカセットを引っぱり出しやすいようにイジェクターが出口にカセットをおし出してくれるというわけだ。

なにはともあれコネクター部分は、特に気をつけてあつかってほしいね。



Q3

ファミコンを買ってからもう1年になるのに、すばやい連射ができず、いつもやられてばかりいます。どうしたらいいんでしょう。

福井県　連射寿留蔵

ファミコンはコントローラーの操作が命じゃ。手先が器用でなくては、ハイスコアはのぞめんぞ。あの高橋名人でさえ、「ファミコン体操・ファミコン体操・1・2・3・4」などといって練習しているではないか。



寿留蔵も、ふだん、テレビを見ているときとか、休み時間とか、いろんなときに手先を休みなく動かしていると、きっとすばやい連射ができるようになるぞ。

えっ、そんなこともうとっくにやっているって。それでもできないようなやつは、連射モードのたくさんついているジョイスティックを買いなさい！

Q4

画面にバシバシ、ノイズが出るのよ。いらいらするわ。どうしたらいいの？

千葉県　押絵手代

コホン。先ほどは失礼。では、質問に答えましょうかな。

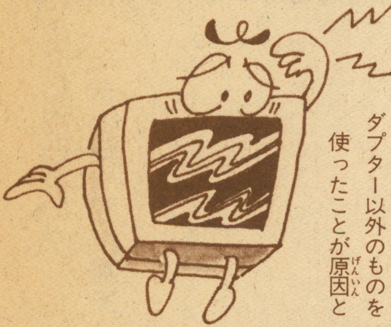
まず、考えられるのが、テレビ本体の調整不良だね。テレビによっては、ゲーム用の画面にする時に少々の微調整が必要なものもあるんだ。そんな場合、あまりいらいらしないで、次のような点をチェックしてみるといいよ。

①VHF微調整ツマミがズレていないかどうかチェック。

②テレビの色の濃さ、色調の調整ツマミが正しく調整されているかどうかチェック。

③テレビの垂直同期・水平同期調整ツマミがズレていないかも、チェックする。

これでもダメなら、次にファミコンとテレビをつないでいる接続部分（アダプター）がしっかりつながっていなかったり、決められたアダプター以外のものを使ったことが原因とも考えられるね。



なに〜。これでもダメだって！いらいらするやつだなあ！クソ〜

それなら、そのポンコツファミコンの本体がいかれとるのじゃろう。そんな時は、おもちゃ屋へ行け！おもちゃ屋へ!!

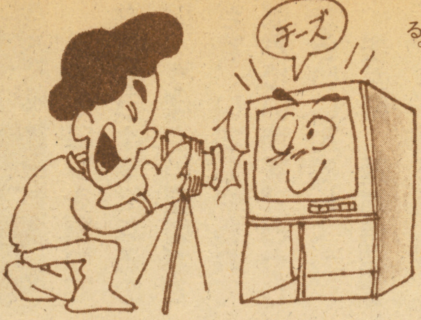
Q5

はっきり言って、ぼくはゲームがとても上手です。そこでハイスコアを出した時など、友達に自慢するための画面の証こ写真をとりたいんだけど、どうすればうつせますか？

佐賀県　飛田八朗

自分で、「ゲームがうまい」なんてぬけぬけと言えるのは、〇〇名

人だけかと思っていたけど、君もなかなかずうずうしいやつだな。まあ、それほど自信があるのならハイスコアを出した時や、かくれキャラ、裏ワザを見つけた時は、写真にとっておくべきだな。
そのポイントは大体次の４つだ。
①画面からカメラを１mくらいはなす。
②手ブレをふせぐために、カメラは、三脚にしっかりと固定する。
③画面が動いている時は、ポーズボタンを押して、画面を止める。



ポーズボタンがない場合は、ビデオにとってからそれを停止する。
④カメラのシャッタースピードは1/4に、しぼりは11にする。
そのほかにも、部屋を暗くしてとるとか、ブラウン管が光るのをふせぐために、フラッシュをたかないようにする…などの注意が必要だな。どちらにしても、ふつうの画面で何度も練習して、自分なりのコツをつかんでおくことだな。くれぐれも決定的しゅんかんを、とりそこねないようにね。

Q 6

「ファミコンで遊んでばかりいちゃダメだぞ」これがお父さんの口ぐせ。何とかファミコンのおもしろさを知ってもらいたいんだけど、どうしたらいい？

石川県　石川秀夫

なるほど。お父さんにファミコンのおもしろさを知ってもらって自分がファミコンをしている時も注意されないようにしようって作戦かあ。考えたな。それなら、極めつけの方法を教えてあげよう。



まず君は、三千八百円をためるのじゃ。そして父の日とかたん生日などにさりげなく、「ウルトラ四人麻雀」のゲームソフトをプレゼントするのじゃ。君の少ないこづかいの中から無理して買った、ゲームソフトだ。お父さんは必ず一度は、このゲームに挑戦してくれるはず。そしたらもうこっちのものじゃ。お父さんがこの麻雀ゲームのとりこになることはまちがいないのだ。
この作戦には、さらにうまい話がついてくる。というのは、お父さんはこんなにおもしろいゲームを買ってくれた君にすっかり感謝して、「新しいソフトを買ってやろう！」と言い出すはずだし、お母さんは、外で麻雀ばかりして、なかなか帰ってこなかったお父さんの帰りが、いきなり早くなったことで君に感謝感謝。おやつもごうかになるというわけじゃ。
どうじゃ。完ぺきな作戦じゃろうが。
なに〜。「お父ちゃんは麻雀が大きらいだ」って。知るか、そんなやつ!!



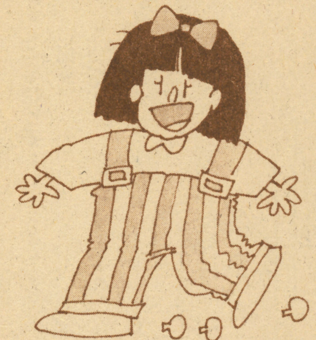


Q7

最近ファミコンをすると、目がチカチカしてしまうの。不安になって視力を測ってみたけど、悪くなっていません。一日に20分くらいしかしてないのに…。どうしてかしら。

沖縄県　目我千加子

それは、画面がかなりよごれているしょうこだな。モニターの画面は、電源を入れたり切ったりするたびに静電気が発生する。この静電気がチリを引きよせるから、画面は意外によごれとるんじゃ。画面がよごれていると、チラチラして目がつかれやすくなるし、1ドットの差がわからなくなって、敵のミサイルにやられちゃうひげきに会うわけじゃ。だから画面は、こまめに手入れすること。手入れの方法としては、スプレー式のガラスクリーナーをふきつけて、かわいたぞうきんできれいにふこう。一週間に一度はそうじせにゃな。



Q8

「愛」って何ですか?

愛知県　相野真理

いい質問だな。人生の深みを感じさせるいいひびきだ。おじさんもむかし「愛って何だろう?」とよくなやんだもんだ。そのおかげで、太陽に向かってさけんだり、夕日に向かって走ったりしたもんじゃが…。まあ、そんなことは、どうでもよろしい。気をとりなおして真理ちゃんの質問に答えよう。君は、「ナンパストリート」のソフトを買って勉強しなさい。このおく深い愛のかけひきゲームをやりこなせるようになった時、君は、りっぱに「愛」を語れる女性となっていることじゃろう!

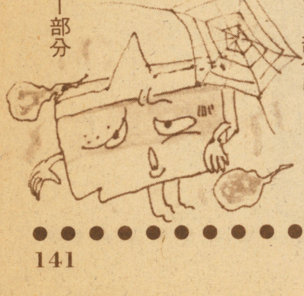


Q9

一年ぶりで「パックマン」のカートリッジをさがし出したんだ。それでゲームをしようと思って、ファミコンにカートリッジを入れたのに画面が出てこないんだ。カートリッジがこわれちゃったのかなあ?

佐賀県　玉荷八郎

カートリッジは、そんなに簡単にこわれるものじゃないぞ。ふつうこういう場合には、コネクター部分の接触がうまくいっていないことに原因があるはずじゃよ。でもコネクター部分は、デリケートだから、鉛筆の先とかクギなどで、ゴリゴリコネクター部分



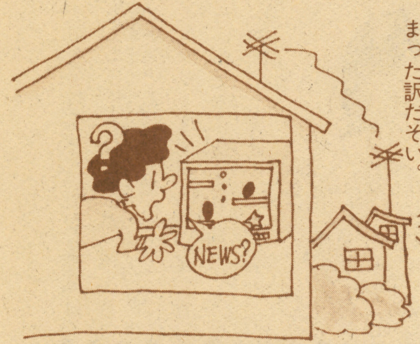
をほじったりつついたりしては、絶対にダメじゃ。そのせいで本当にこわれちゃうこともあるからな。まず、綿棒（ない時には、つまようじにティッシュペーパーをまいて使うといいぞ）を気をつけてコネクター部分にさしこみ、コネクターを一つ一つていねいにふいていく。これで、コネクター部分のよごれをとりのぞけば、もう大じょうぶ。パックマンは元気に動きはじめるはずじゃよ。

Q 10

この間、家でテレビを見ている時に、何気なく2チャンネルをつけたら、何かのゲームをやっていました。一体これ、どうなっているの？

奈良県　鈴木一平

君の家は、団地とかマンションなのじゃないかな。団地とかマンションでは、共同受信システムといって、屋上にテレビアンテナを一本だけ立てて各部屋に電波を分配するようになっておるところが多いんじゃよ。こうするとある部屋のアンテナ端子と、別の部屋のアンテナ端子がつながっているのと同じになるわけじゃ。だから他の部屋でやっているゲームの画面が、アンテナ端子からまぎれこんで、君の家のテレビにうつってしまった訳だぞい。



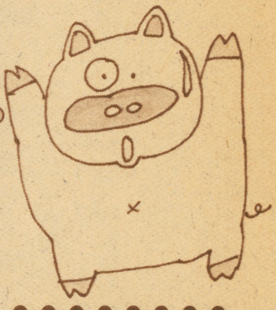
Q 11

ぼくは、レンコンやダイコンが大きらいです。どうしたら食べられるようになるかなあ。

島根県　畑作造

作造、そりゃあただの食わずぎらいだべ。毎日、レンコンとダイコンしかなかったら、しかたなくでも食べられるようになるべ。なに？死んでも食べないって？わがままなやつだなあ。う～ん。じゃあこんなのはどうじゃ。どうやら作造は「○○コン」と、下にコンのつくものがきらいなようだから、「ファミコン」か「パソコン」を買ってもらって、毎日遊んでいたら、きっと「○○コン」が大好きになって、レンコンもダイコンもバリバリ食べられるようになるじゃろう。

Q 12



ゲームをしている途中で、どうしても見たいテレビ番組が始まるのに気づいたんだ。でもゲームもせっかくいいところだし…。こんな時にはどうすりゃいいの？

熊本県　佐門方作

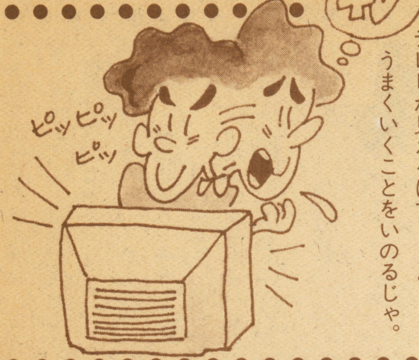
こういうことって確かによくあるね。みんなもよく読んで覚えて

おくといいぞい。

まず、コンティニューモードのあるゲームは、その暗号を何かに書き取っておくこと。こうすれば一度電源を切ってテレビを見てもまた同じところからゲームを続けることができるよ。

もし、コンティニューモードのないゲームなら、ポーズボタンを押してゲームをストップさせる。そしてファミコン本体のTV／GAMEスイッチをTVの方に、切りかえれば、いつもと同じようにテレビが見えるはずじゃよ。

うまくいくことをいのるじゃ。



Q13

パソコンの電源を部屋のすみのコンセントからひいていますが、部屋に入ってくる時に必ずひっかけて、コンセントをはずしてしまいます。何かいい方法はないのかなあ。

高知県　田源二

パソコンには本体のほかにもディスクドライブやデータレコーダなどの周辺機器がついているね。この一つ一つの機器が電源を必要とするわけだからパソコン専用に使えるコンセントが少なくとも、二つはいるな。よく一つのコンセントからタコ足配線でたくさんの電気を取ってる人がいるけど、これは事故のもとだからすぐに止めた方がいいぞ。

といっても、源二のように部屋のすみからすみへ、コードをのばすのもさけた方がいい。もし、コードをひっかけて、机の上に置いたパソコンが下に落ちたりでもしたら、それで全てがパーになっちゃうわけだからね。

一番いいのは、パソコンをコンセントの近くに（といっても日光のギンギン当たっているような所や、ガタガタゆれるような所ではダメ）置くことだな。

なに〜。「ぼくの部屋にはコンセントが一つもない」だと〜。そんなことあるわけないだろう。夜は一体どうしているんだよ。なに〜。「ぼくの村には電気が来てない。」だと〜、もうワシは知らん。



Q14

ウハハハッ。ぼくはついに「スーパーゼビウス」の、だれも知らない裏ワザを発見したんだ。だけど一体この後、どうしたらいいのかなあ。

栃木県　毛利迷人

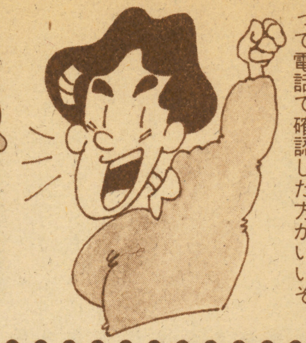
なんと〜！新しい裏ワザを発見したなんてスゴイ！もしそれが本当に新発見のものなら、世間に知らせてアッといわせるべきだ。では、その方法を教えてしんぜようかな。

まず、裏ワザを発見したらそれを、すかさずカメラやビデオにとっておくべし。

次に、それがどういったワザで

どうやったらできるのかも、しっかりメモして、人に説明できなくてはダメなのじゃよ。

それができたら、一刻も早くファミコン雑誌に知らせるべし。ただし、そういった投書をとり上げてくれない雑誌もあるから、前もって電話で確認した方がいいぞ。



Q15

ファミコンを楽しむ人は、とっても多いってよく聞くけど、たとえば小学一年生から中学三年生までをくらべると、何年生が一番ファミコンにむ中になっているのですか?

秋田県　長佐詩織

ジャジャジャジャ〜ン。それでは発表します。やはりなんと言っても一番のファミコン中毒は、君たち小学校六年生という調査の結果が出ているのじゃ。どうじゃ。ドッキリしたろう。これを読んでいる君も、まちがいなくファミコン中毒にかかっとるはずじゃ。では、その次はというと…、五年生、その次が四年生というぐあいに、続いている。もうすぐ君たちが進学する中学一年生は、その次だな。さすが中学生になると勉強もいそがしくなるし、クラブ活動も始まるからあまりファミコンで遊ぶ時間がなくなるんだろうね。

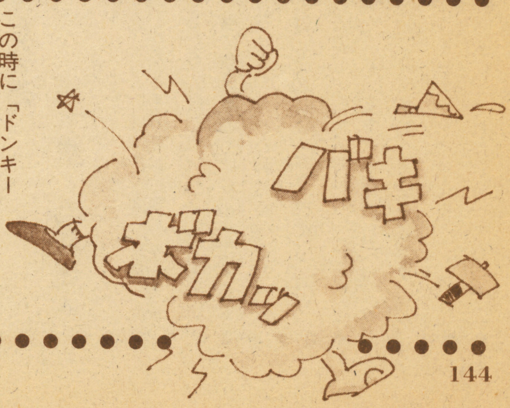
君たちもかくごしておくことだな。「ファミコンしないで青春しなさい!」ってことだな。

Q16

この間、ボーイフレンドの真彦と話してた時、日本で最初に発売されたファミコンソフトは何かっていうことで、けんかになっちゃったの。私は「ポパイ」だって言ってるのに、真彦は絶対に「ドンキーコング」だって言うんだもん。ねえ、私の方が正しいわよねえ。

山口県　外森明菜

はっきり言って二人とも正しいぞ。日本で一番最初に発売された国産のファミコンソフトは、昭和58年7月15日に発売されておるが、この時に「ドンキーコング」「ポパイ」それに「ドンキーコングII」の三つが、同時に発売されておるんじゃよ。この、たった三本のファミコンソフトから、わずか3年間の間に、200本をこすソフトがどんどん出てきたんじゃな。まあ、実際にファミコンブームに火をつけたのは、60年の夏に出た「ゼビウス」だし、そのブームに油をそそいだのが、その年のくれに出た「スーパーマリオ」だ



ったわけじゃな。
まあ、どちらにしてもそんなことで簡単にけんかをしちゃいかんなあ。もっとなかよくして、二人で楽しく青春しなさい!!

Q17

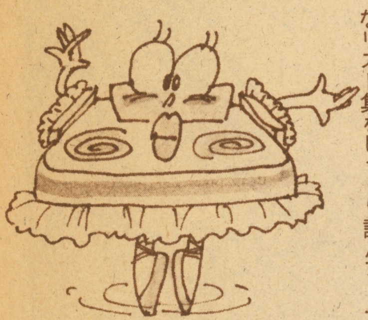
ゲームソフトのしょうかいを読んでると、よく「AD」とか「S」とかの記号が書いてあるんだけど、この記号には、何か意味があるのかなあ。

岩手県　大森佳人

これは、ゲーム分類をする時の記号なんじゃ。91ページからを見てもらうとわかるように、ゲームには、いろいろなジャンルがあるわけじゃ。ゲームのリスト集ではそのゲームが一体どういうジャンルのゲームかを、一目でわかるように簡単な記号で表示しているわけなんじゃよ。たとえば、

○AD…アドベンチャーゲーム
○AC…アクションゲーム
○RP(G)…ロールプレイングゲーム
○S…シミュレーションゲーム
○P…パズルゲーム
○N…ノンセクション（そのほかのもの）

などがあるわけじゃ。それぞれのジャンルのくわしい内容については、91ページからを読んでみるとわかるはずじゃ。まあ、いろいろなリスト集をじっくり読んで、一番自分にあったゲームソフトを買うことじゃな。どうせ少ないこづかいなんだろうから、あまりつまらんゲームを買ってあとで泣いたりしないようにじゅうぶん気をつけてくれや。

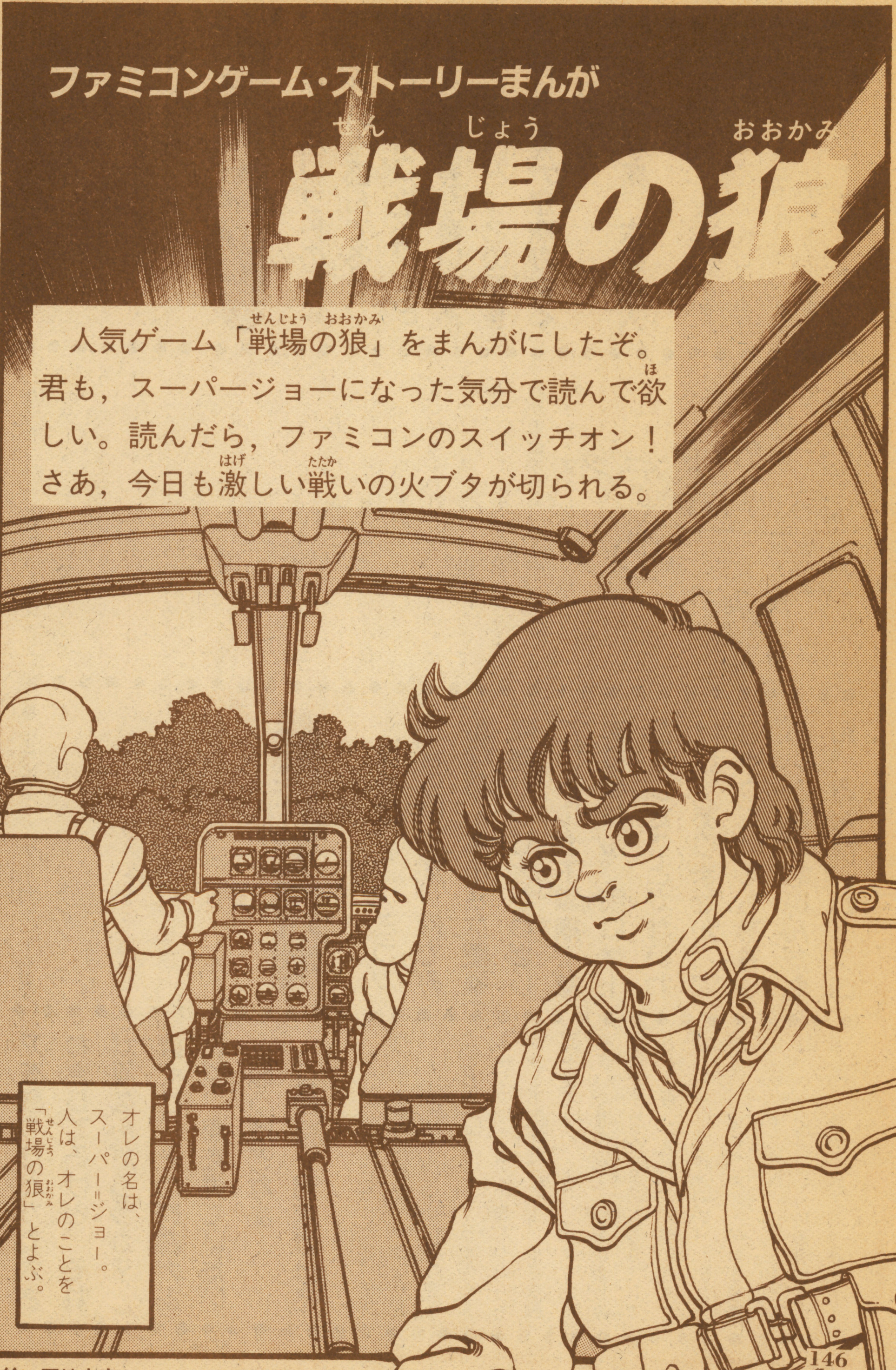


Q18

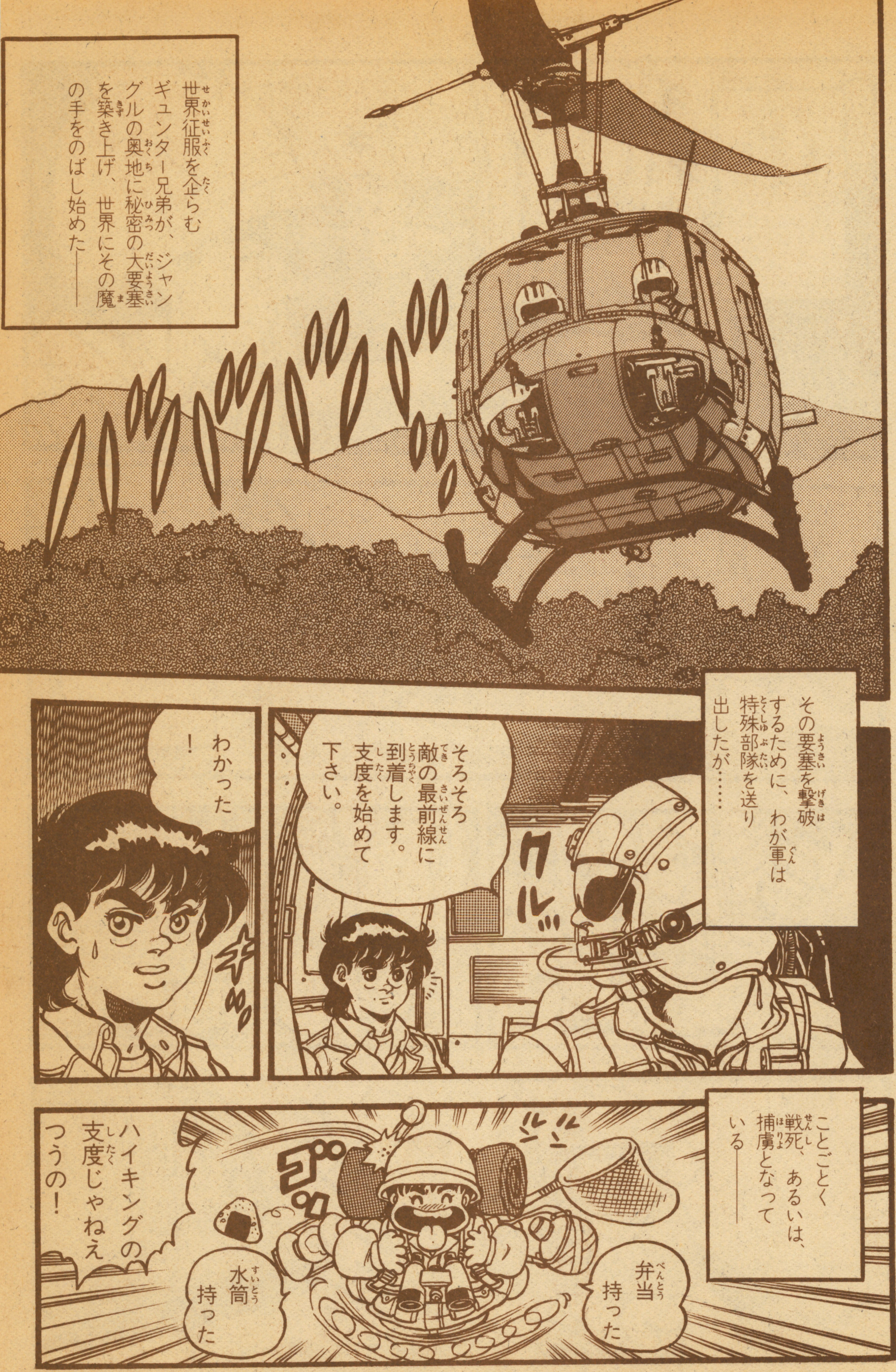
ぼくは、ファミコンがきらいです。何でみんなあんな小さな画面に向かって大さわぎしているのか不思議でたまりません。別にゲームをしたことがないわけじゃありません。でもやっていてもおもしろいと思わないんだもん。みんな、ハイスコアを取ったとかで大さわぎしてるけど、それが何なんだろうか? ぼくは、その時間があれば、海を見ていたいと思うけどなあ…。

兵庫県　海尾かける

なっなんと〜。もり上がって終わろうと思ったのに、いきなりおちこむ質問じゃな。でも君の言うこともっともじゃ。日本中の6年生がファミコン中毒だったらちょっと不気味だからな。小さな画面を見てさわぐより、大きな海を見ている君の方が、将来が楽しみな気がするよ。まあどっちにしても、きらいな遊びを無理にせんでもよろしい。自分のやりたいことを力いっぱいやる…。それが青春じゃからの。といってもこの別冊は、ファミコンぎらいの君にもおもしろく読めるはずじゃがのお〜。


ファミコンゲーム・ストーリーまんが
戦場の狼
人気ゲーム「戦場の狼」をまんがにしたぞ。君も，スーパージョーになった気分で読んで欲しい。読んだら，ファミコンのスイッチオン！さあ，今日も激しい戦いの火ブタが切られる。
オレの名は、スーパー＝ジョー。人は、オレのことを「戦場の狼」とよぶ。

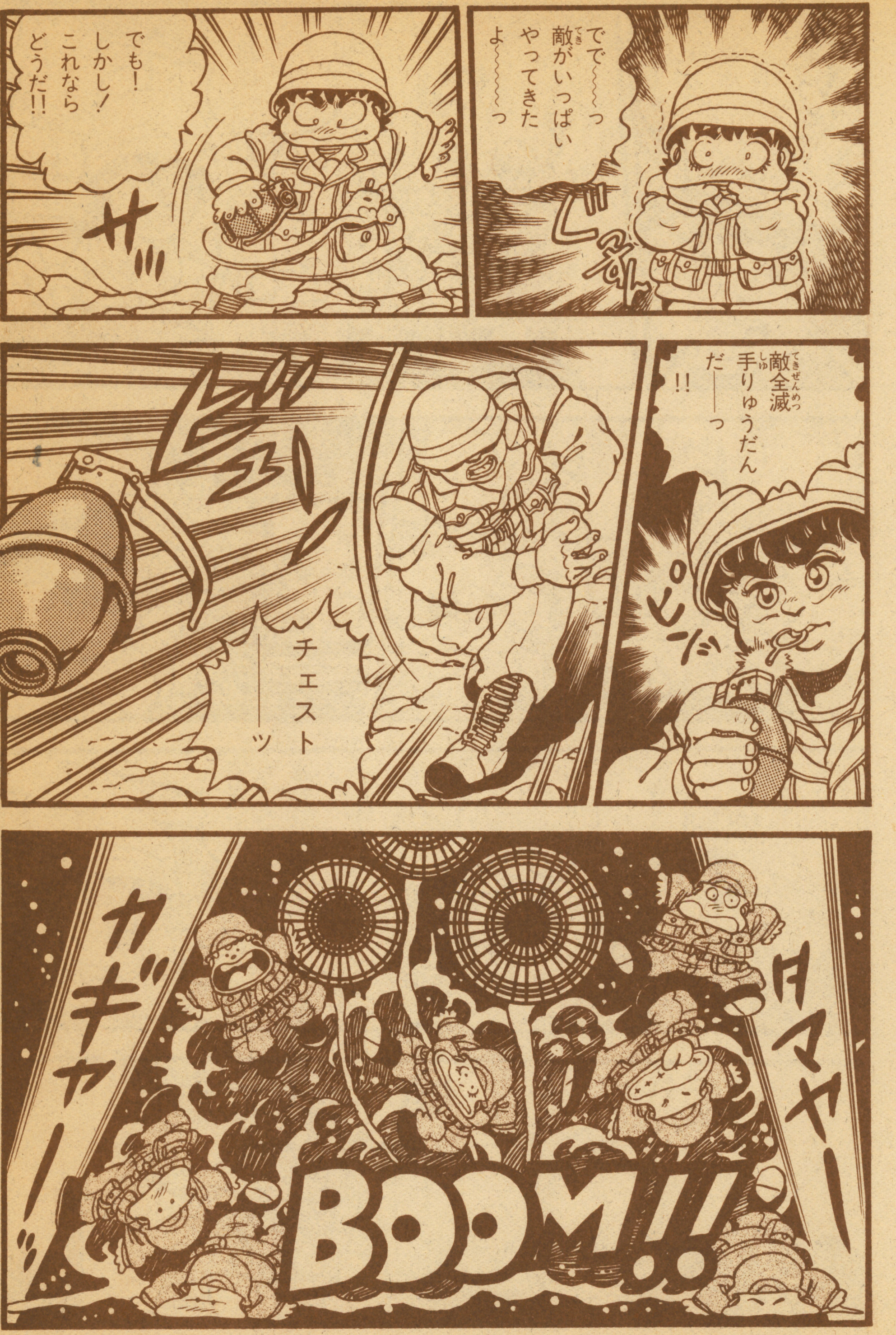
絵＝岡崎忠彦


世界征服を企らむギュンター兄弟が、ジャングルの奥地に秘密の大要塞を築き上げ、世界にその魔の手をのばし始めた――
その要塞を撃破するために、わが軍は特殊部隊を送り出したが……
そろそろ敵の最前線に到着します。支度を始めて下さい。
グルッ
わかった!
ギュッ
ことごとく戦死、あるいは、捕虜となっている――
弁当持った
水筒持った
ハイキングの支度じゃねえつうの!


キイーッ
ギャギャーッ
そこでオレの登場となったわけだ……。
今回のオレの任務は要塞の破壊——そして、捕えられた仲間の救出にある。
着陸します。
気をつけて…
ん・
いてっ！
大丈夫かいな？
いってぇ〰〰。
まいったなぁ〰〰。


チャッ
ほな、がんばりや スーパー＝ジョー
ああ ありがとう。
バババ
!!
さっそく ギュンター兄弟兵士の お出ましか！
ダダダッ


しゃらくさい!!
ドガガガガガ
マシンガンの弾(たま)でもくらえーーっ!!
ほっ
ヒョイ
チュン
ドッ
チュン
チュン
はっ
で~~っ全然(ぜんぜん)当たんねぇでやんの~
デデッ
エッヘン!
ケロリ
銃声(じゅうせい)がしたぞーっ
敵襲(てきしゅう)だーっ!!
ダダ
こっちだ!!

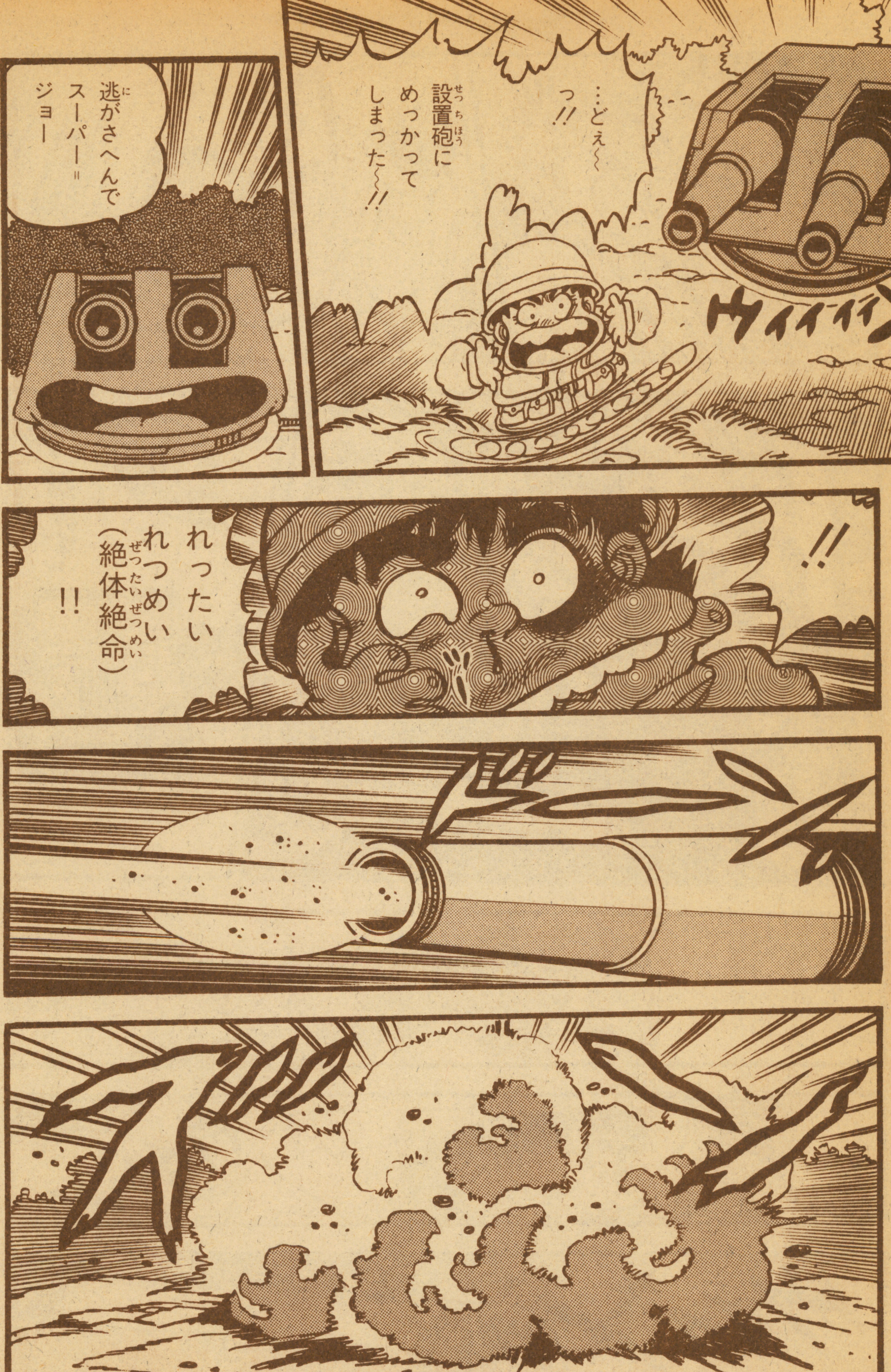

でで〜〜〜っ
敵がいっぱい
やってきた
よ〜〜〜〜っ
でも!
しかし!
これなら
どうだ!!
サッ
敵全滅
手りゅうだん
だ——っ
!!
チェスト
——ッ
タマヤー
カギヤー
BOOM!!


!
あれは……。
さあ歩け～
こっちだ!!
味方の捕虜だ!!
うげっ
ビシッ
ビシッ
べっ!!
今度はちゃんと当たったよ～～っ
こりゃいたいわ～。
!
マミ～～っ
ケガはないか……!?
ああ大丈夫だ。助かったよ。


あんたは先にここから逃げてくれ。
オレは要塞を爆破する任務が残っている……。
わかった！
ありがとう
じゃあ！
！
しまった!!


ちっ!!
油断しちまったぜ!
ドッ
くそ!!
うんげぇだーっ!
ふえ〜ん
右足をやられちまった〜。
しかし、これしきの傷!
スーパー＝ジョーはギュンター兄弟を倒すまでへこたれないぞ!!
ニカッ
うっ!カッコイイ!!

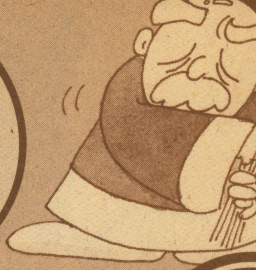

バ
てい!!
ブロロロロ
へへん ジープでも、トラックでも なんでも来な ってなもん だぜい!
……!
ウィィン
ウィィン


…どえ〜っ!!
設置砲にめっかってしまった〜〜!!
ウィイイイン
逃がさへんでスーパー=ジョー
!!
れったいれつめい(絶体絶命)!!


果たして
スーパー＝
ジョーは
設置砲に
やられて
しまったのか
……。
しかし、ジョーは
何度でもよみがえる。
そしてジョーの生死、
打倒ギュンター兄弟の
行方は……。
それは、
諸君の手腕に
かかっているのだ……
てか！
END

ゲームの性格うらないじゃ

スタートから順番に、問題に答えていくのじゃ。当てはまれば「YES」の方に、ちがっていたら「NO」の方に進むのじゃぞ。



YES / NO

スタート
パソコンよりも、ファミコンの方が好き。

ファミコン雑誌はよく読む方だ。

ゲーム名を20秒間に、5つ以上いえる。

友達とゲームソフトの交かんをよくする。

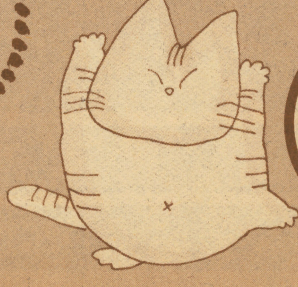
マリオのキャラクター商品を持っている。

大好きなゲームキャラが、二つ以上ある。

ラブレターをもらったことがある。

ゲームは一人でやる方が好き。

ワープロを、うってみたいと思う。



知らないうちにゲームサウンドを口にしている。

気がつくとてつ夜でゲームをしていたことがある。

高橋名人より毛利名人の方が好きだ。

毎日必ずかみはあらうことにしている。

自分の子供にもファミコンを買ってやると思う。

ゲーム中にかかってきた電話には絶対出ない。

パソコン通信を一度でいいからやってみたい。

ジョイスティックでゲームをしたことがある。

友達より少しでも長くゲームをしていたい。

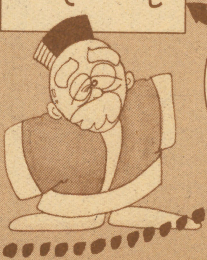
ウラワザを10こ以上マスターしている。

自分のマシンは絶対だれにもさわらせない。

このうらないは、くだらないと思う。

ゲームがおわると、後かたづけする方だ。

次のこづかいで買うゲームを、もう決めてある。



A

B

C

D

E

F

G

←うらないの結果は、次のページなのだ！

これがおつげじゃ！

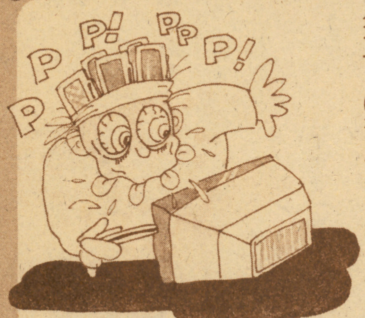


前のページのうらないで、君が行きついた記号（A〜G）のおつげを読もう。一年後の中学生の君は、きっとおつげ通りの生活をしているにちがいない。

さてさて君は、どのタイプかな？

A

君はモーレツゲーム人間だ。もともと何かに熱中すると、とことん最後までやっちゃうタイプの君。その君がたまたまめぐり合ったのがコンピュータゲームだったというわけだ。ジョイカードを学校までもっていき、授業中でも連射の指の動きを訓練するタイプだ。ちょっとやりすぎだけど、この努力は大したもの。しょう来は、「黄金の指をもつ男」とよばれる名プログラマーになっているかも。



B

君はネクラゲーム人間だ。朝起きたらピコピコ。学校から帰るとすぐにピッピッ。コンピュータゲームづけになった頭の中は、いつもゲームサウンドが鳴りっぱなし。昼でも部屋にとじこもったきり運動もしないので体は白くてブヨブヨ。もちろん、女の子は見向いてもくれないぞ。かなりヤバイタイプだ。こうなったら、もうゲーム名人にでもなって有名になるしかないな。「ゲームは身を助く…。」になるかもよ。



C

君は、勉強のできる東大一直線タイプだ。コンピュータゲームなんて小さいころにとっくに卒業した君。今は英語や数学の勉強がおもしろくて仕方がないといったところ。学校の成績はいつもトップクラスで、まわりのみんなの尊敬を集めているはず。しかし、そんな君は、最新ゲームの裏ワザを見つけた時の感激やかくれキャラを発見した時のちびってしまいそうな感動なんて、この世にあることさえ知らない不幸な人なのだ。

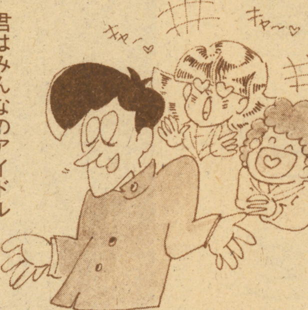


D



君は、はっきり言って正解タイプ。理想的にコンピュータとつき合っていける。一日のうちで、ゲームをする時間もしっかり決めていて、それ以上は絶対しないという強い意志を持っている。まじめな性格なので、コンピュータのこともいろいろくわしく知っていて、マイコンをゲーム以外にもいろいろ使いこなしていける。しょう来、ギョッとおどろくようなコンピュータを開発しちゃうかも…。

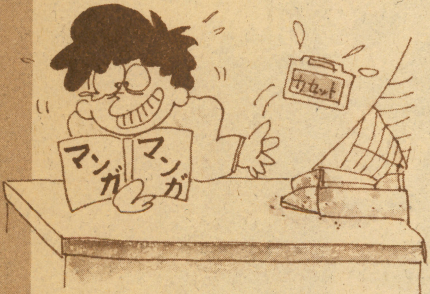
E



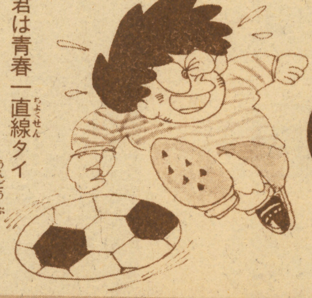
君はみんなのアイドルタイプ。何をやってもとにかく目立って、みんなのあこがれのまとだ。そんな君だからボーイフレンドやガールフレンドと遊びに行ったり、映画を見たり…と、スケジュール表はいつもびっしり。とても一人で机に向かってピコピコンピュータゲームをやっているひまなんてないはずだ。君は生まれついてのアイドルだから、ゲームのことは忘れて、みんなと楽しくすごせる方法を考えてほしいね。

F

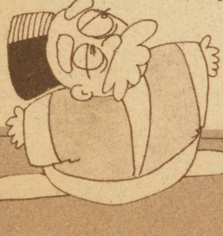
君は、陽気であきっぽいタイプ。やっとの思いで買ってもらったマイコンが、今は机の上でほこりをかぶっている。マンガを見て笑いころげる君の頭には、「お父さん、これからはコンピュータの時代です。」とさけんだ、あの日の記おくは何もない。チラリとマイコンを見て一言。「めんどうなマイコンより遊びだけのファミコンの方がよかったな…。」



G



君は青春一直線タイプ。中学生になって運動部に入った君は、夕陽に向かって走り、しずみかけた夕陽に「バカヤーロー!」とさけぶ毎日に生きがいを感じているはず。そんな君にとって、ファミコンなど時間のムダ。まさにバカヤローなのだ。自分の青春をじゃまする、このみ力的な悪魔の機械をたたきこわして、君は言うだろう。「これが青春だ!」



SUPER MARIO BROS.

スーパーマリオブラザーズ™ 2

最短コースでクッパに挑め

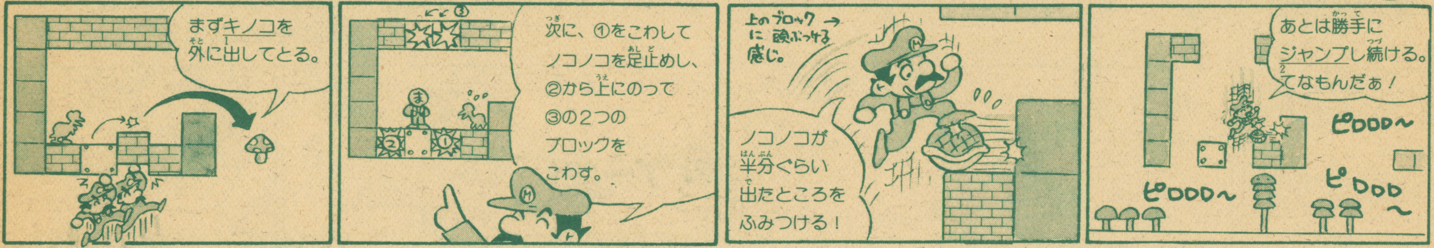
君たち，マリオ2はクリアしたかな？　どうしてもピーチ姫に会いたいという人のために，マリオ2の最短コースを教えちゃおう。

次のページから170ページまでには，最短コースを進む時に必要な技，170〜173ページには，このコースの全マップをのせたぞ。さあ挑戦だ！

これが最短コース

W1-1 ▸ W1-2 ▸(ワープ) W4-1 ▸ W4-2 ▸ W4-3 ▸ W4-4 ▸ W5-1 ▸ W5-2 ▸(ワープ) W8-1 ▸ W8-2 ▸ W8-3 ▸ W8-4

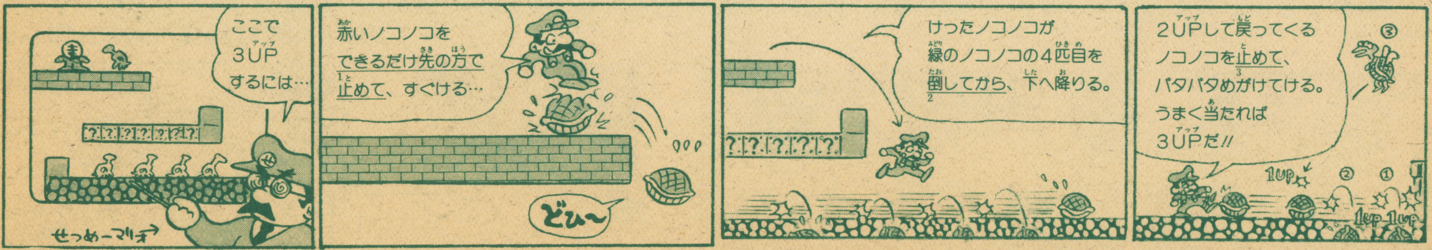
1 W1-1 しょっぱなから無限アップだ



マリオ2は無限アップの宝庫なのだ

①キノコを出したら画面右はしに最初の土管が見えるまでスクロールしないとキノコがもどってこないぞ。 ②マリオがジャンプした回数だけ1UPするわけだが，その上限は127。それ以上マリオを増やしてしまうと，次にマリオがやられた時にゲームオーバーとなってしまうのだ。
㊟無限アップゾーンは確認済みのものだけでも，16ケ所はあるといわれている。どれも原理は同じで，甲らを連続キックすることでマリオが増える。

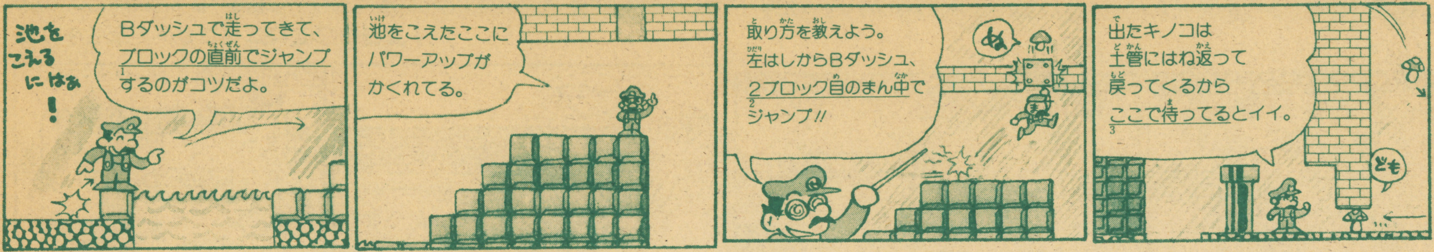
2 W1-1 ノコノコを使って3UP



敵キャラをイッキに片づけて3UPだ！

①赤いノコノコを止める位置がムズカシイぞ。できるだけ早めに踏んでブロックの先の方へ止めよう。 ②このタイミングで一番上の段から下りる。下りる時はジャンプしなくてもBダッシュだけで，中段に止まらずにすんなり下へおりられる。下りたらダッシュだ。クリボーが2匹出たらOK!!軽くAボタンを押して，チョンと踏む。 ③ここでは2UPしかできないと思ってる人がいるようだが，それは下に降りるタイミングが早すぎるからだぞ。

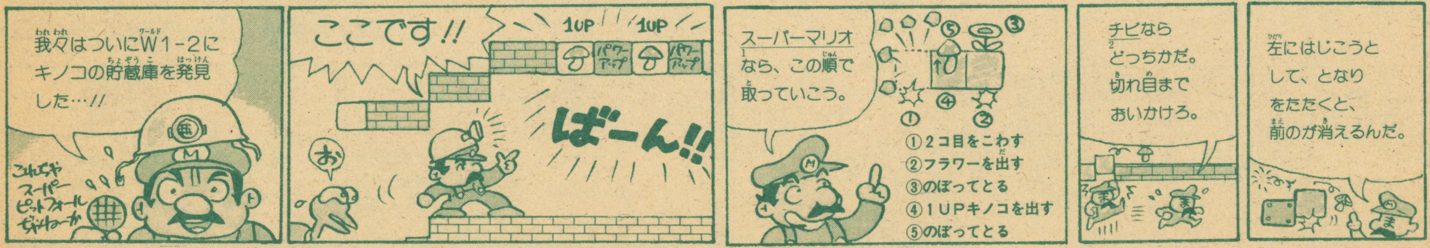
3 W1-2 池を越えてキノコを取る



待っていればキノコがはね返って来る

①もちろん2段ジャンプを使って越えることもできるが，こちらの方が成功率が高いし安全だね。②この踏みきりの位置さえしっかり覚えておけば，確実にキノコをたたくことができるぞ。③あせってキノコを取りに向かうと，金庫ブロックがスクロールして消えてしまうし，せまい通路のところでクリボーにやられてしまうこともあるぞ。㊟マップをよく見て，キノコがどんなふうにはね返ってくるか覚えよう。

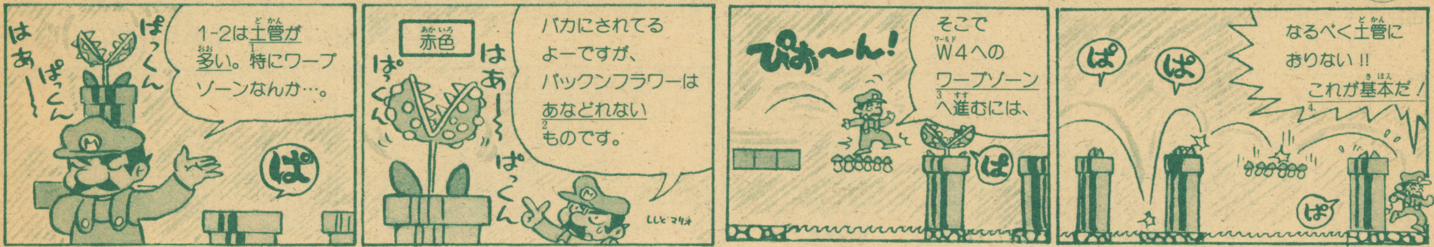
4 W1-2 天井キノコの正しい取り方



4つのアイテムをすべて取るのはムリだぞ

①スーパーマリオでも1upキノコは1つしか取れない。2つはムリだね。キノコを出して追いかけると画面がスクロールしてキノコの出るブロックが消えちゃうもんね。②チビマリオでは取れるアイテムが1つだけ。キノコを出してフラワーを出すなんて虫のイーことはできないぞ。スーパーキノコを取るか，それとも1upキノコを取るか，それはキミの自由だ。4つもあるのに，なんかもったいないね。

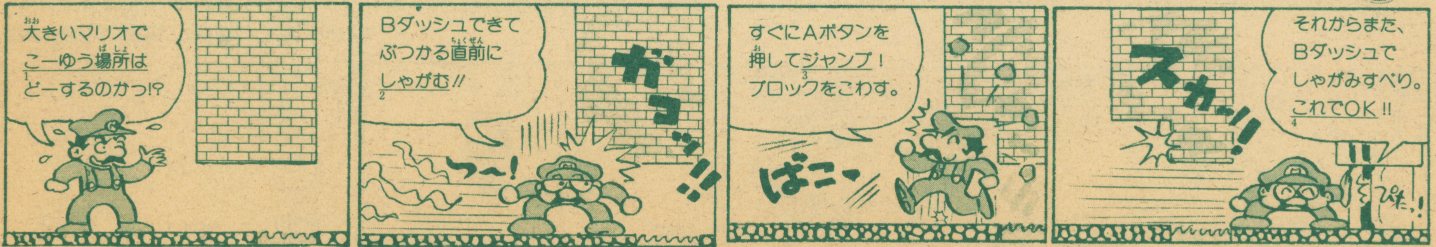
5 W1-2 パックンフラワーの逆しゅう!?



安全な場所を見極めるのが「ポイント」

①ホントに多い。ワープ土管も含めて，20本ある。ぱっくんぱっくん。
②特に赤パックンは要注意。出る間隔が短いし，土管の横にいても出てくるぞ。
③地下2階にある。土管を抜け，壁をくぐり，隠しブロックを登らないとたどりつけない。
④この場所では，土管の手前にある1つめの沈むリフトにとびのり，Bダッシュジャンプで土管をとび越えて，次の土管に体当たりする感じで土台の方に着地。次に土管の上からリフトにとぼう。

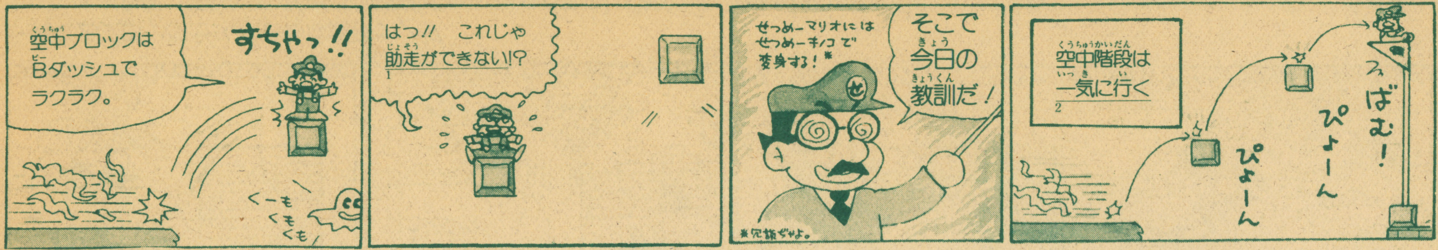
6 W1-2 しゃがみスベリで池を越える



一気に2ブロック分スベるのは危険ナノダ

①当然しゃがみすべりだが，2ブロック分すべろうとすると，池に落ちてしまうことが多い。
②手前からBダッシュで走ってきて，壁に当たる前に✚を下に押す。スルッとブロックのすきまに入りこむはず。
③✚を下に入れたまま，Aボタンを押す。いわゆるしゃがみジャンプ。もぐりこんだらすぐにジャンプしないと，池にはまるゾ。
④壁の1ブロック分をこわし，残り1ブロック分を2と同じ様にして越えよう。

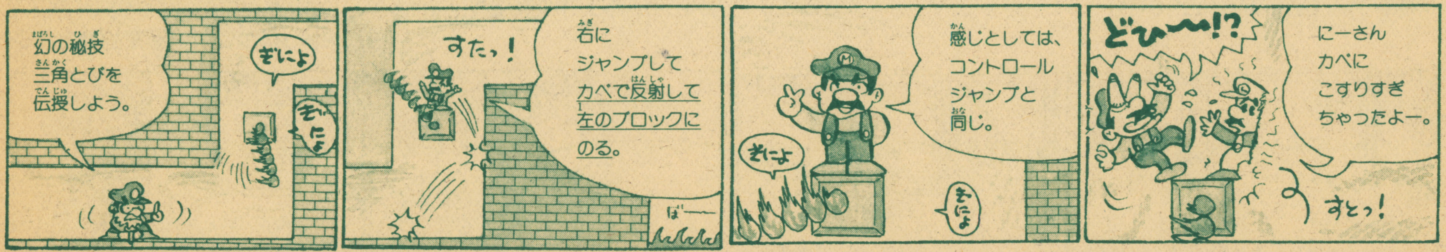
7 W4-3 空中階段はイッキに行け！



空中階段に強気でチャレンジしよう

①初めて見た時に「ほんまかいなァー！」とおのれの目を疑いたくなるのがこの空中階段だ。たった2つのブロックでポールに飛びつけたなんてホーント泣きたくなっちゃうね。難関は慎重に，なんて考えて1個めのブロックの上で立ち止まっちゃうと，そこから先へは行けないヨ。
②ここは技術でなく"気迫"でクリアするところだ。ドリャー!! とかけ声の一発でもかけて，思いっきしBダッシュジャンプしよう。

8 W4-4 秘技，三角とび奥義大伝授

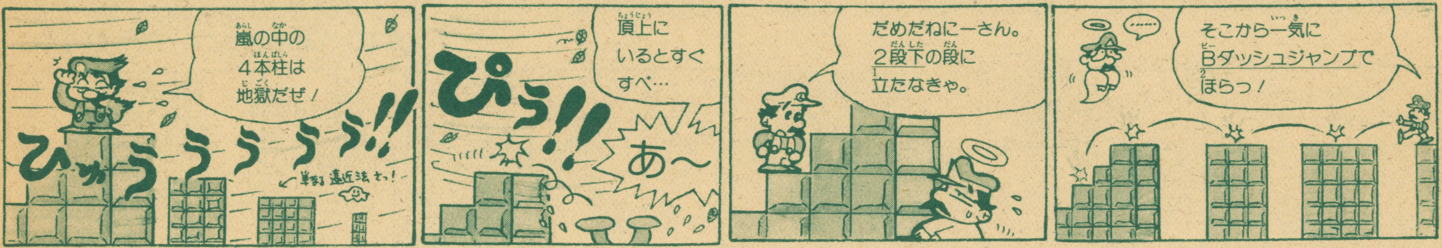


✚ボタンの微妙な操作が三角とびには必要だ

①壁をこするような感じでマリオをジャンプさせるのがコツ。マリオが壁に触れた瞬間に✚ボタンの左を押し，すかさず右を押して少しブレーキをかけるようにしてブロックの上に乗ろう。
㊟この場所では，三角とびの前に，せまい通路をむかって来る三匹のノコノコをやっつけなければならない。天井が低いので，スーパーマリオの時はしゃがみジャンプをしないとノコノコを踏みつけられないぞ。蹴とばした後に，はね返ってくるので気をつけよう。

9 W5-1 あらしの中の4連ジャンプ

トクトク

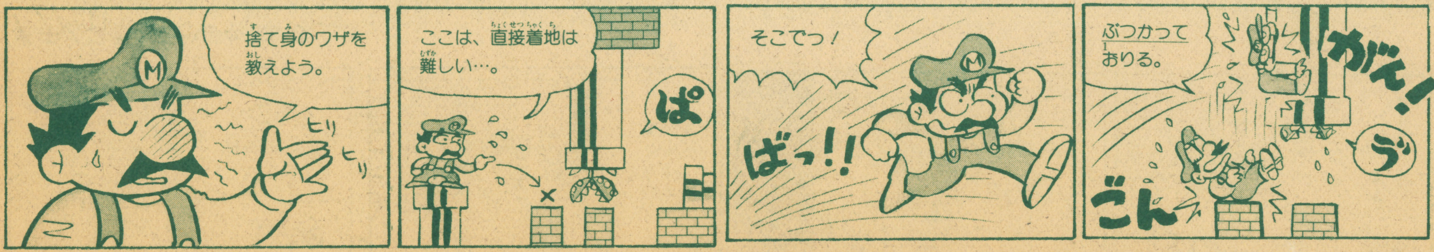


Aボタンを長く押せばジャンプが伸びる

①ここから階段の頂上にのるジャンプはAボタンをチョンッと押して，できるだけ小さくとぶようにするんだ。階段の頂上で少し助走が取れるくらいの位置にのるのがベスト。②かるい助走でブロックぎりぎりの所から，Bダッシュジャンプ。この時，マリオが宙に浮いている間もAボタンを押しつづけていよう。Aボタンを押す時間が長いほどジャンプの距離が伸びるんだ。これ，ジャンプに関する基本知識だよね。

10 W5-2 土管体当たり！ でわたれ

トクトク

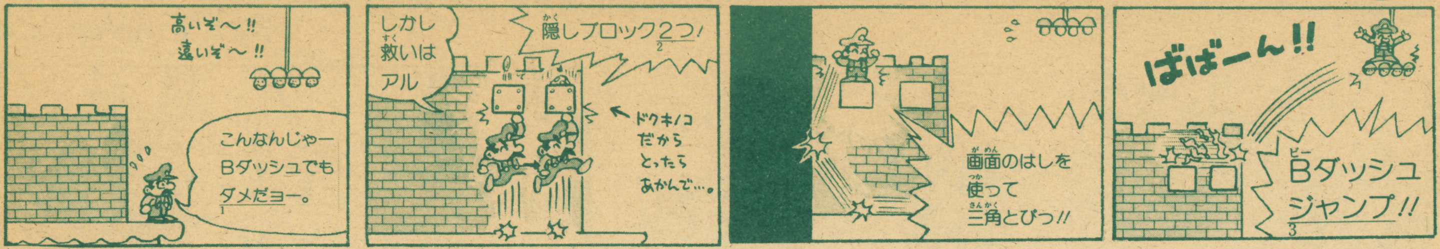


気づけば簡単なコトですが…

①ぶつかるためには，土管の左はしギリギリから，Bダッシュジャンプ！ こうすると行きすぎることは，絶対にない。

㊟このあと，パックンフラワーのタイミングをはかりながら，Bダッシュで走り抜ける。これがケッコームズカシイ。左ギリギリまで寄ってから走り出さないと，穴に落ちてしまう。要注意だね。

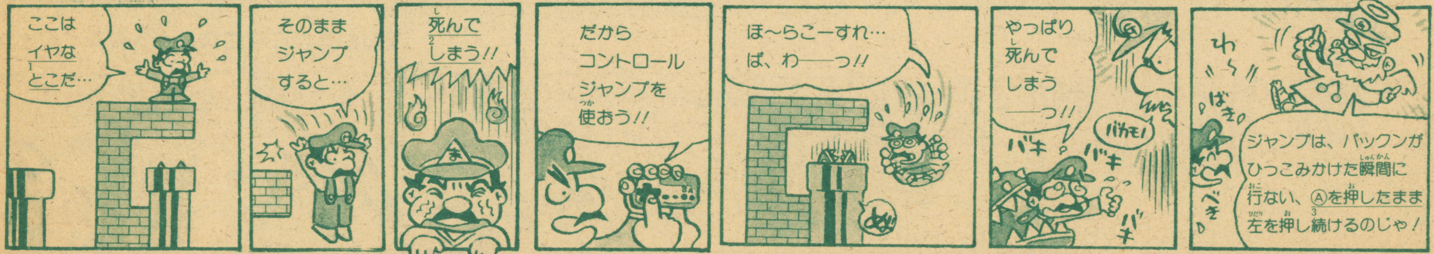
11　W8-3　城へきにブロックを出す　必



毒キノコをとるんじゃないよ!

①という時には，たいてい隠しブロックがある。アキラメてはいけない。
②城壁の右はしに，毒キノコブロック。それから1ブロック分おいて左側にコインブロック。2つとも出して，上に乗ろう。
③左側のブロックの左はしから，Bダッシュ(穴に落ちないから，安心して下さい)。右ブロックのはしでジャンプ!✚の右とABボタンは押しっぱなしにする。リフトにのったら，タイミングをみて，すばやく次のリフト。

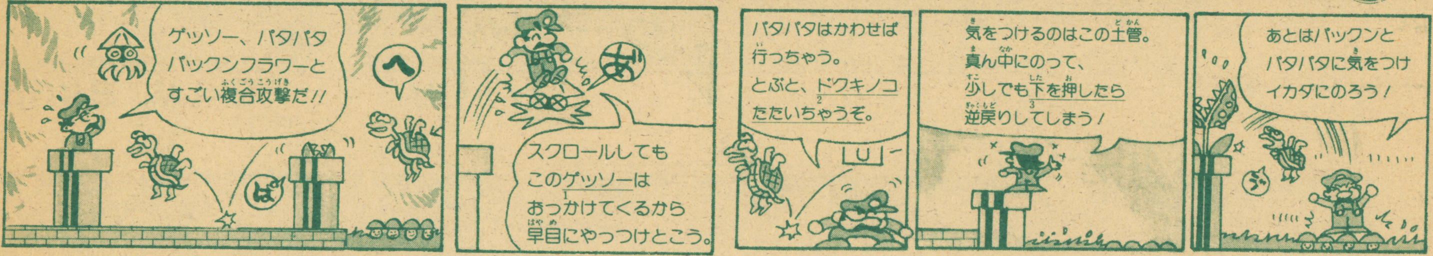
12　W8-4　ブロックの真下の土管へ入る　必



コントロールジャンプを駆使して土管へ!

①W8-4はマリオ1と同じで，土管を使って面から面へワープしなきゃならないぞ。とーぜんこの土管に入らないかぎりクリアはムリ。失敗をおそれずに思いきってチャレンジしよう。
②赤パックンフラワーは青パックンより土管から出たり入ったりする動作が早いよね。土管にひっこんでからジャンプしたら遅すぎるぞ。
③コントロールジャンプはAボタンを押しながら! これはもう基本的な知識だぞ。頭にたたき込んでおこう。

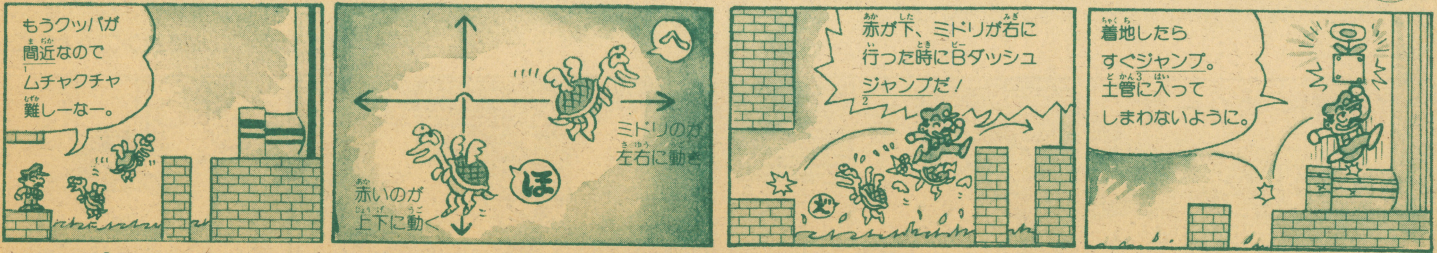
13　W8-4　倒せゲッソー，かわせパタパタ



ゲッソーはしつこい。殺した方がいい！

①ここで踏んづけておかないと，追っかけてきて，先の土管にのった時に身動きとれなくなるゾ。②毒キノコが隠れている。不用意なジャンプ事故のもと。③この土管の上でしゃがむと，戻されちゃう。片足出るぐらいにして土管の上に立とう。これならしゃがんでもOK。のる時は，パックンフラワーとパタパタにご注意を！　リフトに移る時は，パタパタを飛び越える感じで…。

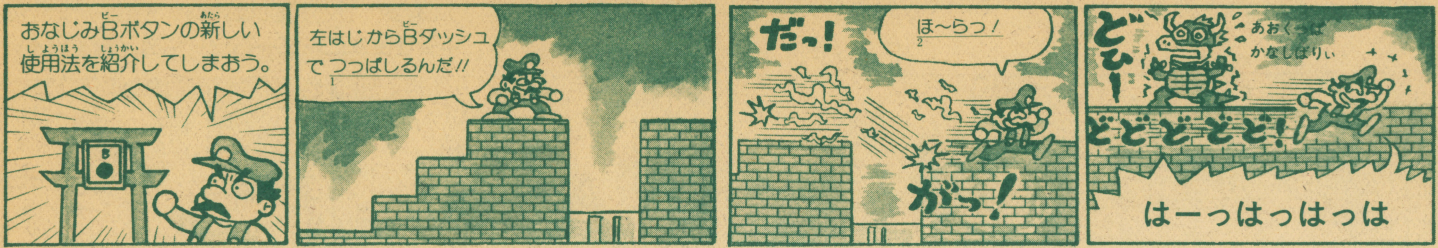
14　W8-4　パタパタ十字守備隊を越える！



パタパタ越えたら，パワーアップを忘れるナ

①ここを越えれば，クッパのいる面になる。タイムも残り150ぐらいかな？　②このタイミングでジャンプすると，赤を越えて，ミドリパタパタの甲らとびができる。このダブルジャンプで土管の手前に着地しよう。とぶときに，天井で頭をうたぬよう。③ジャンプしてブレーキがいい。何もしないと，そのまま土管に入っちゃうゾ。④水中面のあとの面でスーパーになってるハズ。ここでフラワーをとると，このあとが，スッゴークラクになるんだ。

15 W8-4 青クッパとは戦わないゾ!!



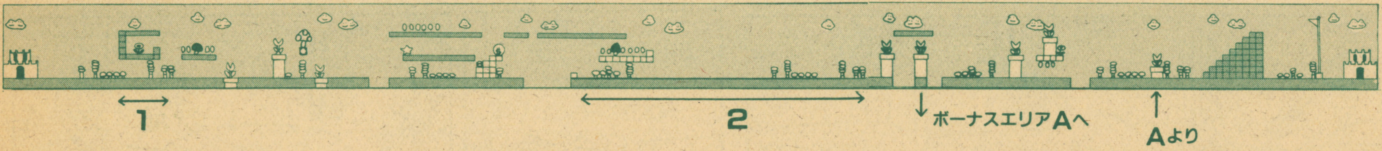
これはすごく有効なウラワザでしょー?

①1番上の段で左はしに寄り，Bダッシュする。Aボタンは押さない。すると向こうの角にめりこんで，半分埋まった形で右へスクロールしていく。②クッパのところへ来たら，しゃがもう。無事に通りすぎることができる。Aボタンを押せば，元通り地面に立てるから，心配無用だ。クッパを越して，地面に出ると，クッパが振り向くけど，悲しいかな何もできないんだね。ハンマーも投げられない。クッパ金縛りの術とゆーやつだ。

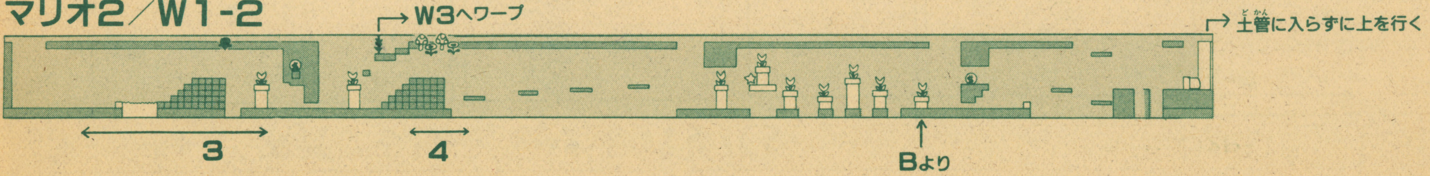
最短コースマップ

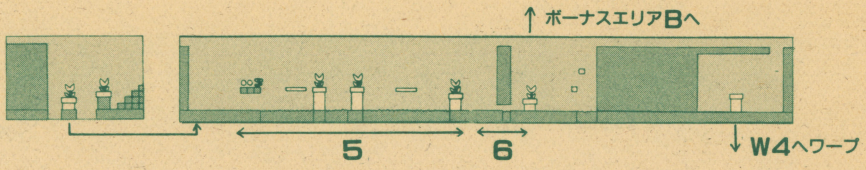
(マップの下にある番号は，各ワザの位置を表します。)

マリオ2/W1-1

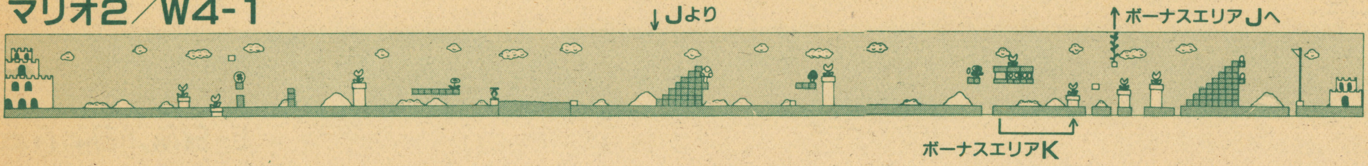


マリオ2/W1-2

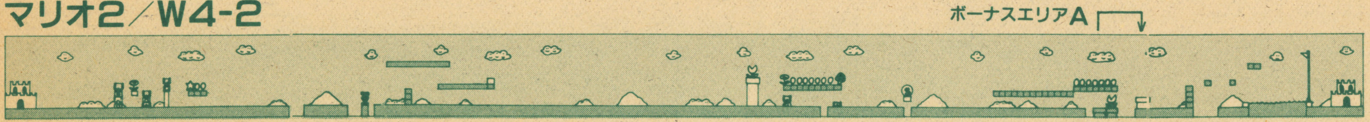




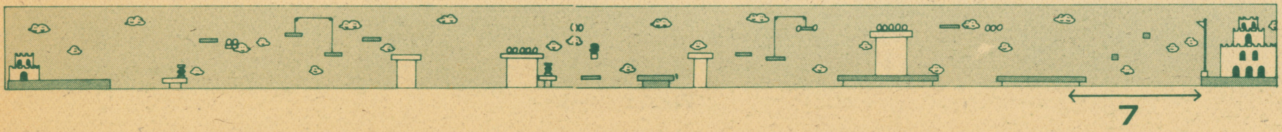
マリオ2／W4-1



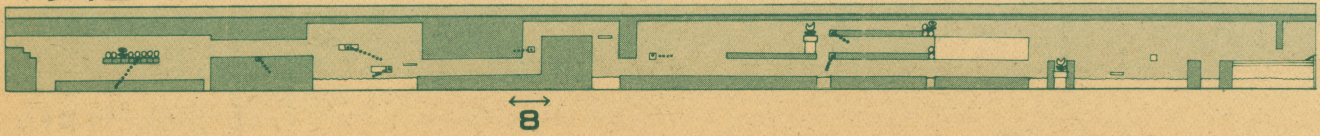
マリオ2／W4-2



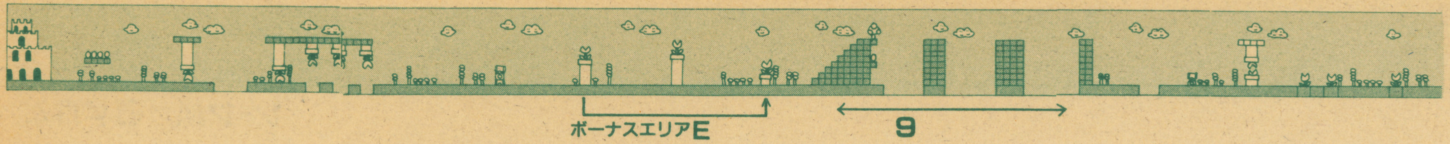
マリオ2／W4-3

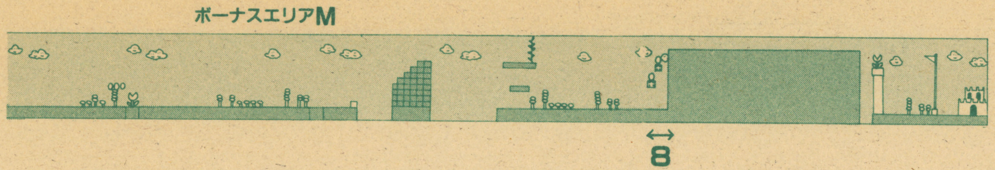


マリオ2／W4-4

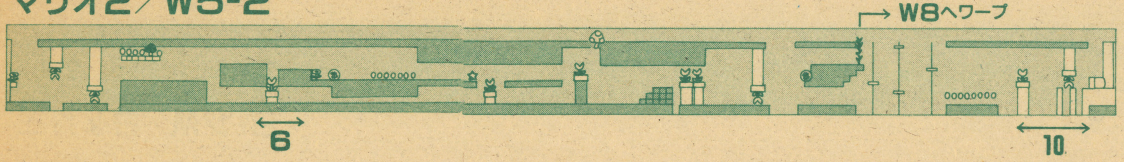


マリオ2／W5-1

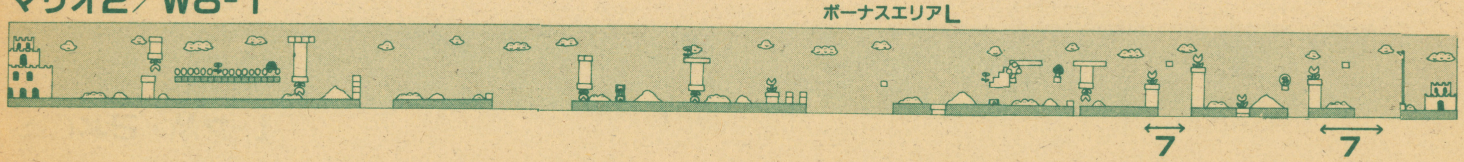




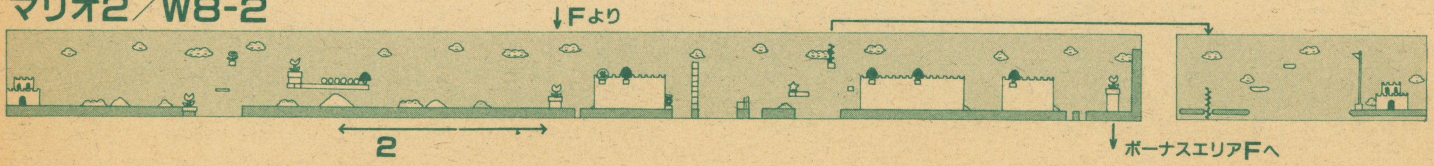
マリオ2／W5-2



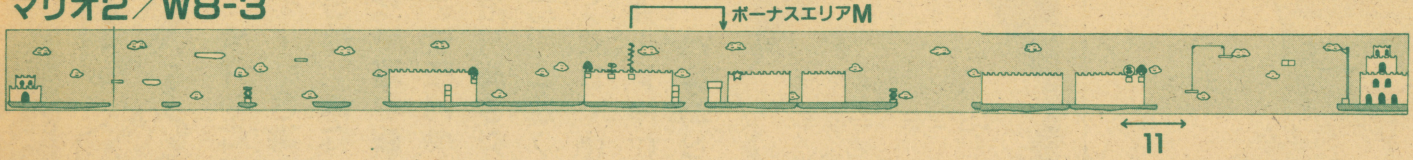
マリオ2／W8-1



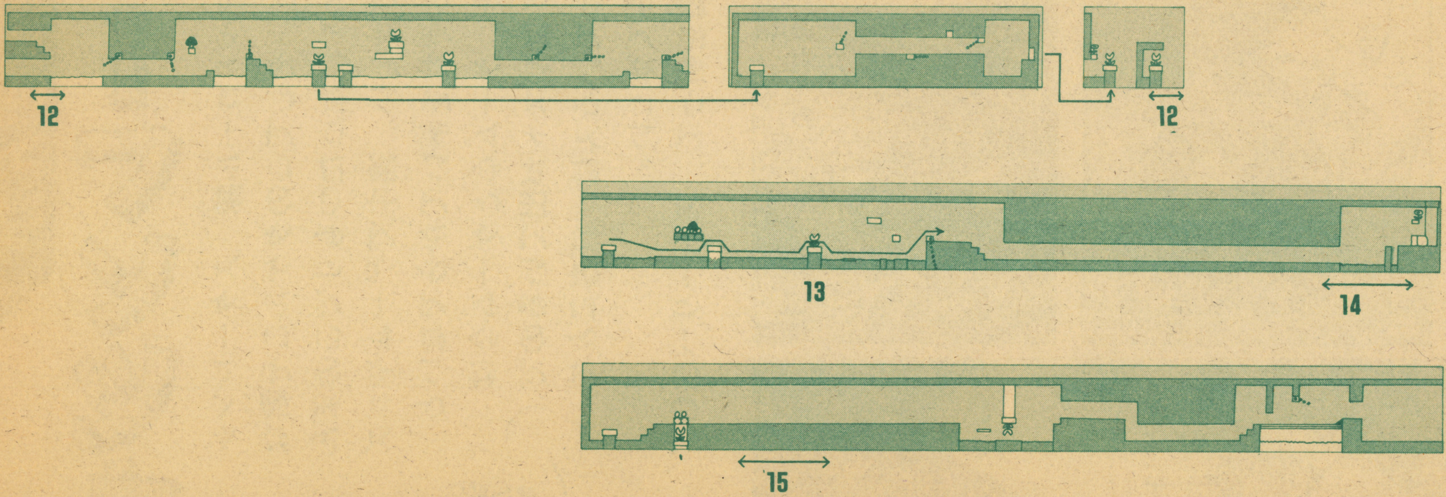
マリオ2／W8-2



マリオ2／W8-3



マリオ2／W8-4

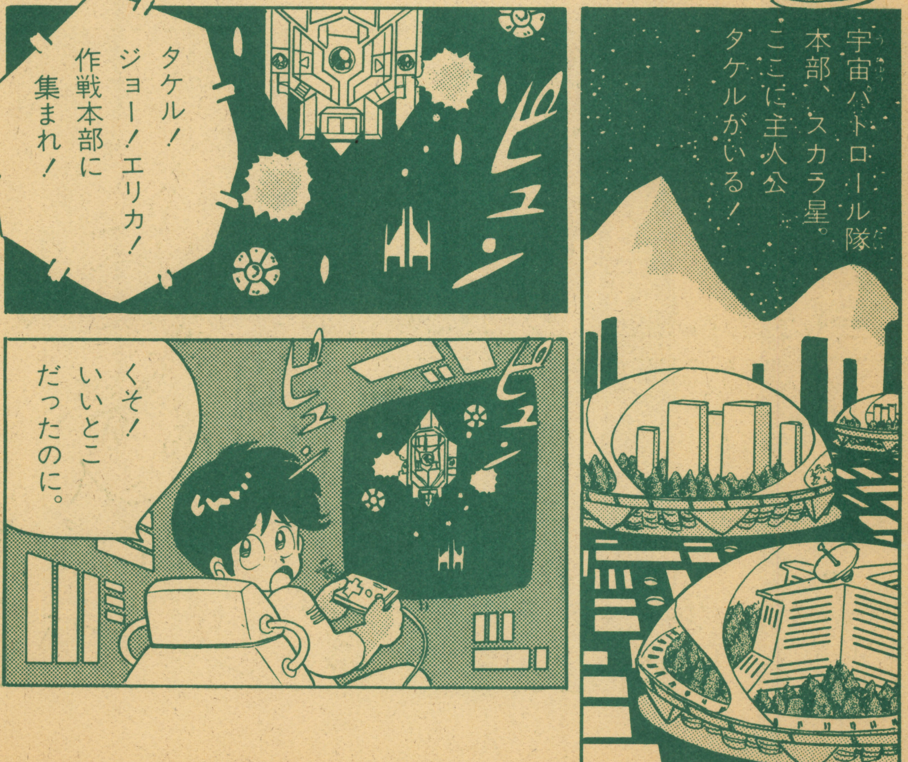


ゲームまんが
スターレンジャー

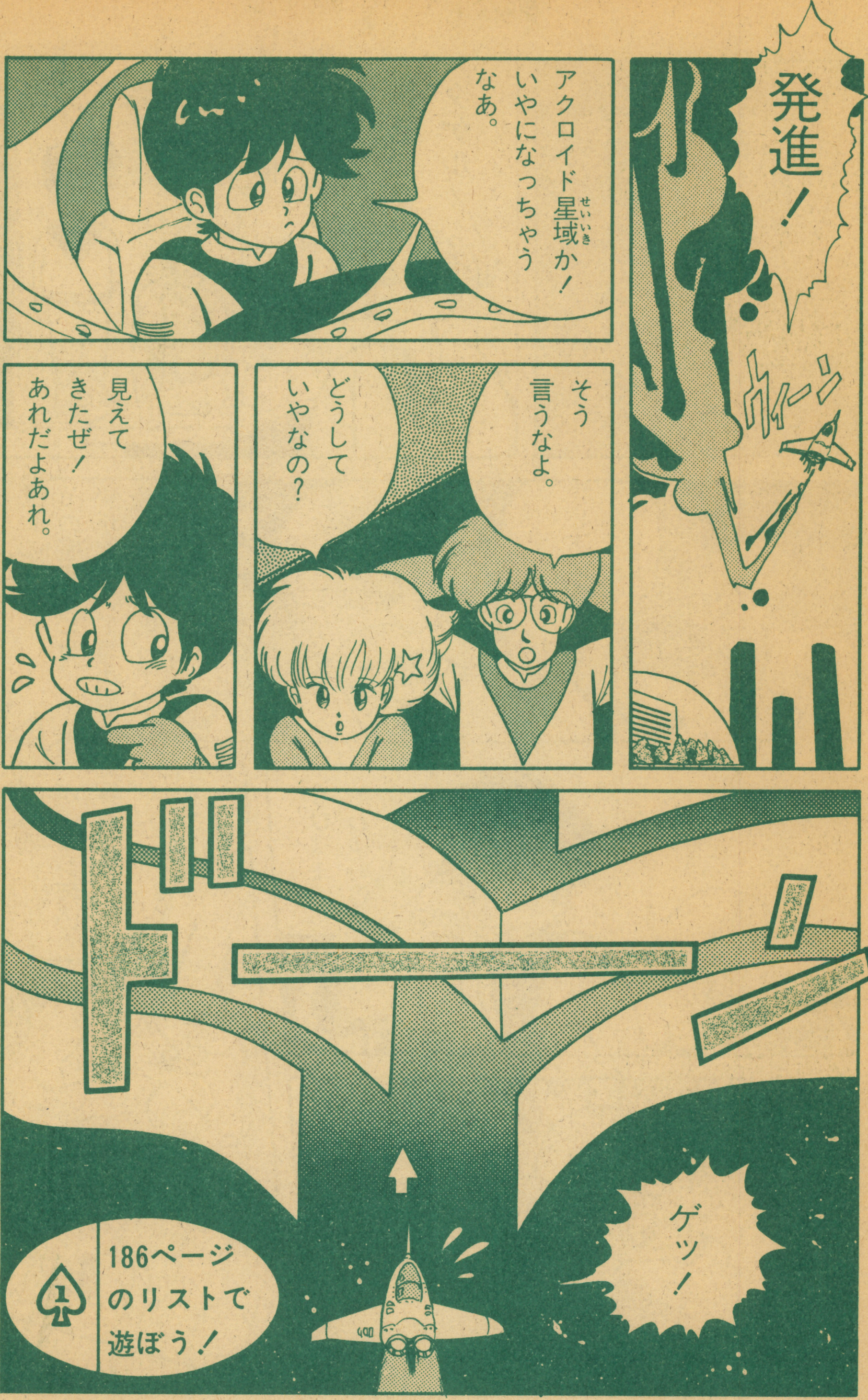
タケルは宇宙パトロール隊「スターレンジャー」の隊員だ。そしてこのタケルこそ君なのだ。君はタケルになったつもりでこのまんがを読み進んで欲しい。途中でゲームやパズルが出てきたらそれを解いてからでないと，先に進めないぞ。ゲーム♤①とゲーム♤②は186〜189ページにリストが出ているので，パソコンを持っている人は，打ちこんでゲームをしてみて欲しい。

では君の健闘を祈って，ストーリーGO！






ウィーン
おそいぞ タケル!
実は アクロイド星域で また宇宙船が 行方不明になった。
悪いことに その宇宙船には サザーランド星の姫 ポーランが乗って いたのだ!
ポーラン姫?
これが ポーラン姫の 写真だ!
うひょー かわゆい♡
もう タケルったら ……。
そこで、姫を 何とか見つけ出し 無事保護して もらいたいーっ
では 行け!!


発進！
ウィーン
アクロイド星域か！いやになっちゃうなあ。
そう言うなよ。
どうしていやなの？
見えてきたぜ！あれだよあれ。
ドーン
ゲッ！
1
186ページのリストで遊ぼう！

パソコンを持っていない人は
下の迷路ゲームで遊んで
みて下さい。



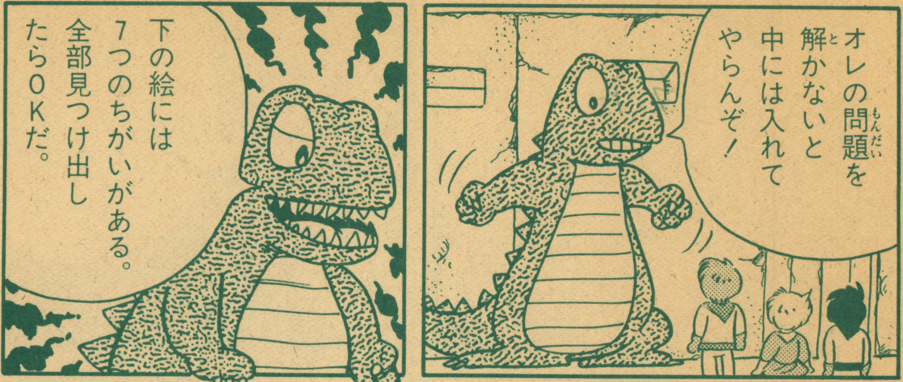

ポーラン姫の宇宙船が消えたのはこのへんだ！
何も異常ないじゃない。
ピピ
どうしたんだ！いったい？
え？
ゴゴゴッ
わぁー！宇宙くじらだ!!
ウィイーーー
ガクアッ


飲みこまれるぞ！
ゴ
キャー！
ゴゴゴゴゴ…
非常ライトをつけろ！
そうか…きっとポーラン姫の宇宙船もこいつに飲みこまれたんだ。
じゃあラッキーじゃない！ここを探せばいいんだもん！
気楽なヤツ……。
どうやらそのようだね。
なんだなんだ！
グラ



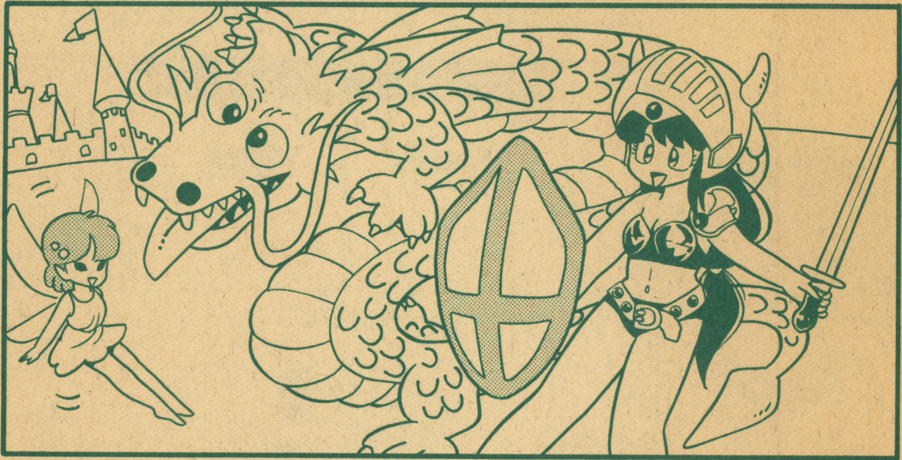
怪獣だ!
ウイー
もしかして回虫じゃないの?
ナンチャッテ…
よし、やっつけるぞ!
ミサイル発射!
パーン
ピューン
ピューン
日頃きたえた腕を見せてやる!
188ページのリストで遊ぼう!


おや？レーダースクリーンに何か写ってるぞ！
お城みたいね！
行ってみよう。
ありゃ～。
どうやって入るのかな……？
待て!!
ギャー
ジャーン

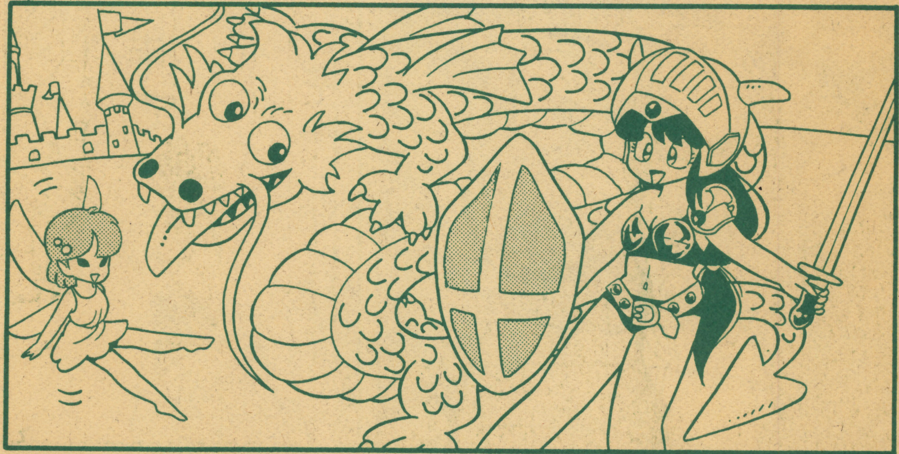


A図とB図の７つのちがいを見つけたら先に進もう！

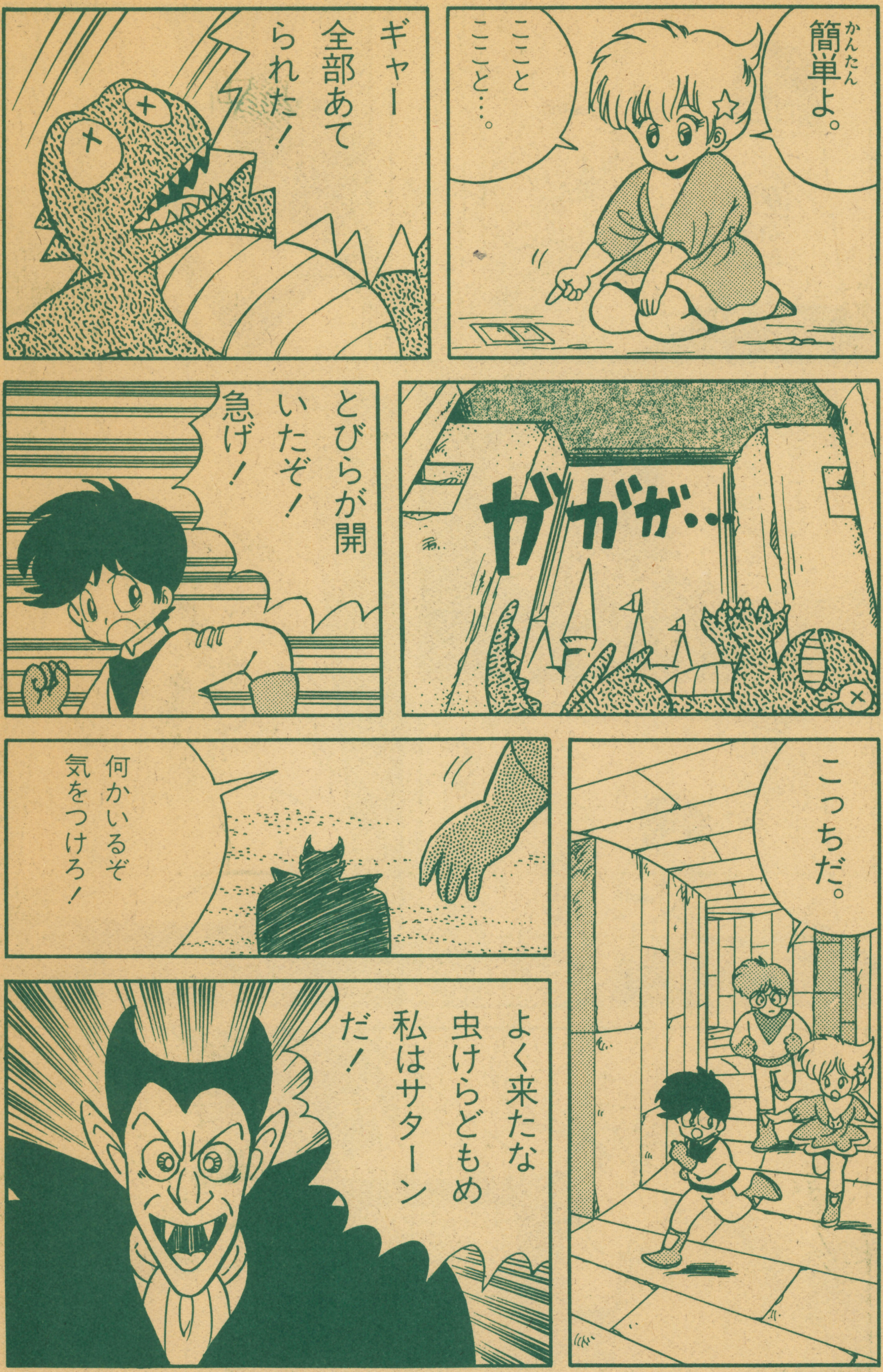
A



B



答え　ドラゴンのひげ，目，しっぽ，旗，よう精の足，たて，ヘルメット


簡単（かんたん）よ。
ここと
ここと…。
ギャー
全部あて
られた！
ががが…
とびらが開
いたぞ！
急げ！
こっちだ。
何かいるぞ
気をつけろ！
よく来たな
虫けらどもめ
私はサターン
だ！

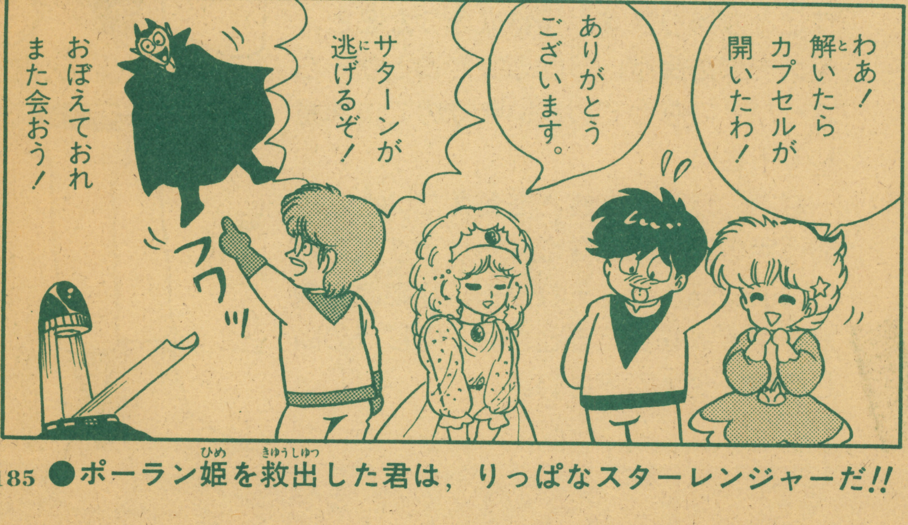

お前か！ポーラン姫をさらったのは！
あそこにいるわ！
お前らにそのカプセルをあけることはできまい！
くそー
おや？こんなところにクロスワードパズルがあるぞ。
解いてみましょうよ。

クロスワードを解いてみよう!!

1 プ	2 レ	イ	3 ヤ	ー	■	4	■
12 ロ		■	ス	■	5 ヘ	ル	6 プ
グ	■	7 ラ	■	13 ハ	ッ	ト	リ
14 ラ	8 イ	ン	■	■	ド	■	ン
15 ム	ー	■	9 ゾ	■	ホ	■	セ
■	16 ス	10 タ	ー	ラ	オ	ー	ス
11 サ	タ	ー	ン	■	レ	■	■
17 ム	ー	ン	■	18 ラ	ン	ダ	ム

●タテのカギ
1コンピュータにうちこむ
2ベーシックの注意書き文
3「ポートピア」の犯人
4マシン語のSTOP命令
5耳にあてて聞くもの
6ゲーム「忍者——」
7プログラムを走らせる
8モアイのいる島
9英語で「領域」
10戦争ゲームの「一回」
11ボタンを押す指

●ヨコのカギ
1ゲームをする人
5助けてー
11このマンガの悪の親玉
12カセットに入っているもの
13「忍者——くん」ゲーム
14ベーシックで線を引く
15昔太平洋にあった大陸
16テクモの人気ゲーム
17「月」のこと
18ベーシックの「乱数」



クロスワードの答えは、189ページ

 ●ポーラン姫を救出した君は，りっぱなスターレンジャーだ!!

スターレンジャー

①スターメイズ　(PC-8801／9801)

「スターレンジャー」のゲーム１は，迷路ゲームになっています。

プログラムを打ちこんだら，まずSAVEして下さい。次に，RUN＋RETURNです。タイトルが表示された後に，画面左に３次元迷路が現れて，ゲームのスタートです。

操作キーは，②，④，⑥，⑧で，それぞれ，後ろを向く，左を向く，右を向く，前に進むという動作に対応しています。

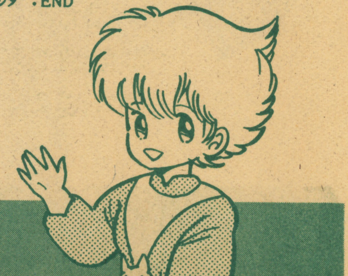
画面右上には，何回動いたかを示すカウンターがついているので，この回数を競って下さい。少なければ少ないほど良い成績です。

また，時おり迷路の中で怪物に出くわすことがあります。怪物にぶつかると，ダメージを受け，６回ぶつかるとゲームオーバーになってしまいますので，注意して下さい。

なお，迷路の大きさを変えたいときは，30行目のMXの値を増減させます（ただし，10〜255まで)。それから，怪物にぶつかる限度数を変えるときは，同じ行のMLの値を変えて下さい。



```
10 'ｽﾀｰﾚﾝｼﾞｬｰ ｹﾞｰﾑ 1  for PC-9801/8801
20 SCREEN 0,0:DEFINT A-N:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0:CLS 3:RANDOMIZE
VAL(RIGHT$(TIME$,2)+MID$(TIME$,4,2)):LOCATE 10,12:PRINT "ｽﾀｰﾚﾝｼﾞｬｰ ﾒｲﾛ ｹﾞｰﾑ"
30 MX=25:ML=6:DIM M(MX,MX):DEF FNC(X,Y)=M(X-1,Y)+M(X+1,Y)+M(X,Y-1)+M(X,Y+1)
40 FOR I=0 TO MX:M(I,0)=1:M(I,MX)=1:M(0,I)=1:M(MX,I)=1:NEXT
50 FOR I=1 TO 200:A=INT(RND(1)*(MX-1))+1:B=INT(RND(1)*(MX-1))+1:IF I=1 THEN M(A,
B)=1
60 IF M(A,B)=0 THEN 100
70 M(A,B)=1:G=0:H=SGN(RND-.5):IF RND>.5 THEN C=H:D=0 ELSE C=0:D=H
80 IF M(A+C,B+D)=0 THEN IF FNC(A+C,B+D)=1 THEN A=A+C:B=B+D:GOTO 70
90 G=G+1:IF G=1 OR G=3 THEN C=-C:D=-D:GOTO 80 ELSE IF G=2 THEN SWAP C,D:GOTO 80
100 NEXT:PRINT
110 FOR I=0 TO MX:M(I,0)=0:M(I,MX)=0:M(0,I)=0:M(MX,I)=0:NEXT
120 FOR I=0 TO 10
130 A=INT(RND(1)*24)+1:B=INT(RND(1)*24)+1:IF M(A,B)=0 THEN 130
140 IF I<7 THEN J=10 ELSE J=I+4:IF I=10 THEN J=1
150 M(A,B)=J:NEXT:D=1:CT=-1:CLS:GOTO 210
160 LOCATE 30,0:PRINT "ｲﾄﾞｳ=";CT:A$=INKEY$:ND=5-VAL(A$):IF A$="" THEN 160
170 CLS 3:IF ND=-3 THEN ND=0 ELSE IF ND=3 THEN D=D+2:IF D>4 THEN D=D-4:GOTO 210
ELSE 210
180 IF ABS(ND)<2 THEN D=(ABS(D-ND) MOD 4):D=D-(D=0)*4:GOTO 190 ELSE 160
190 IF ND=0 THEN GOSUB 260:IF M(A,B)=10 THEN GOSUB 510 ELSE IF M(A,B)=11 THEN 54
0
200 IF ND=0 THEN IF M(A,B)=11 OR M(A,B)=12 OR M(A,B)=13 THEN C1=0:GOSUB 310:GOTO
 540
210 CT=CT+1:LINE(10,10)-(370,190),1,B:A1=A:B1=B:C1=1:N=D MOD 2:C=0
220 IF M(A1,B1)=0 THEN C2=0:C=C-1:GOSUB 310:GOTO 160
230 IF N THEN G=SGN(M(A1+1,B1))*10+SGN(M(A1-1,B1)) ELSE G=SGN(M(A1,B1-1))*10+SGN
(M(A1,B1+1))
240 GOSUB 280:IF C=4 THEN GOSUB 490:GOTO 160
250 C=C+1:A1=A1+(D=2)-(D=4):B1=B1+(D=3)-(D=1):GOTO 220
260 ND=5:IF M(A+(D=2)-(D=4),B+(D=3)-(D=1)) THEN A=A+(D=2)-(D=4):B=B+(D=3)-(D=1)
270 RETURN
280 C2=1:H=(D=3)+(D=2):IF G ¥ 10 THEN GOSUB 310 ELSE GOSUB 420
290 H=H=0:IF G MOD 10 THEN GOSUB 310 ELSE GOSUB 420
300 RETURN
310 ON C GOTO 330,340,350,410
320 A2=10:A3=40:B2=25:GOTO 360
330 A2=40:A3=120:B2=65:GOTO 360
340 A2=120:A3=160:B2=85:GOTO 360
350 A2=160:A3=180:B2=95
360 A4=A3+1:B3=B2+1
370 IF H THEN A2=380-A2:A3=380-A3:A4=380-A4
380 IF C2=0 THEN A2=380-A3:LINE(380-A4,B3)-(380-A4,200-B3),0
390 LINE(A2,B2)-(A3,B2),C1:LINE(A2,200-B2)-(A3,200-B2),C1
400 LINE(A4,B3)-(A4,200-B3),C2*C1
410 RETURN
420 ON C GOTO 440,450,460,490
430 A2=10:A3=40:B2=10:B3=25:GOTO 470
440 A2=40:A3=120:B2=25:B3=65:GOTO 470
450 A2=120:A3=160:B2=65:B3=85:GOTO 470
460 A2=160:A3=180:B2=85:B3=95
470 IF H THEN A2=380-A2:A3=380-A3
480 LINE(A3,B3)-(A2,B2),1:LINE-(A2,200-B2),0:LINE-(A3,200-B3),1:LINE-(A3,B3),1:R
ETURN
490 LINE(180,95)-(200,105),1:LINE-(200,95),0:LINE-(180,105),1:LINE-(180,95),0
500 RETURN
510 BEEP:LOCATE 25,10:PRINT "ｶｲﾌﾞｯﾄ ﾌﾞｯｶｯﾀ!!"
520 GOSUB 560:ML=ML-1:IF ML=0 THEN 550
530 IF INKEY$<>"" THEN 530 ELSE RETURN
540 GOSUB 560:LOCATE 10,20:PRINT "ｺﾞｰﾙ !!! ";CT;"ｶｲ ﾃﾞｼﾀ":END
550 GOSUB 560:LOCATE 10,20:PRINT "ｻﾞﾝﾈﾝ !! ﾔﾗﾚﾀｰ--":END
560 BEEP:FOR L=0 TO 2000:NEXT:RETURN
```



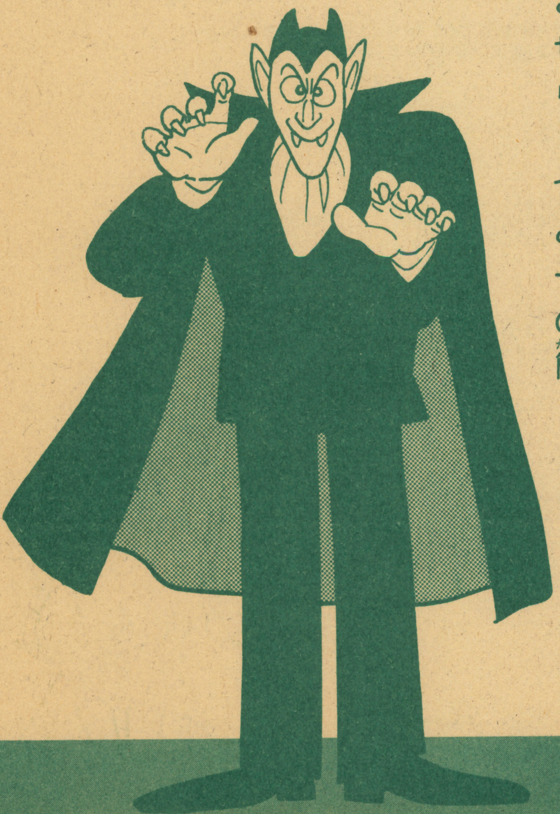
② 炎のシューティング（MSX）

「スターレンジャー」のゲーム2は，スピード感のあるシューティングゲームです。

180ページのマンガのように，一つ目の怪獣が，次から次に宇宙船めがけて飛んできますので，これをさけながら，ビーム砲で敵をやっつけて下さい。4回やられると終了です。

操作法は，宇宙船の移動がカーソルキー。ビーム砲の発射がスペースバーです。もし，ジョイスティックを使いたければ，プログラムの70行目と90行目のＳＴＲＩＧ（０）とＳＴＩＣＫ（０）の０の値を１にして下さい。

ビーム砲をうったとき，ビームが敵に当たったように見えてもすり抜けてしまうことがあります。これは両者がものすごいスピードで飛んでいるせいです（？）ので，あきらめて，逃げて下さい。



また，ビームが敵に当たったときに倍の点が入ることがありますが，これはボーナス点です。タイミングの問題ですから，ねらえば簡単に20点とれるでしょう。

プログラムを改造するときは，宇宙船の数が60行目のＳＨ。同じくグラフィックデータが300行目。敵のグラフィックデータが320行目です。好きなように変えてみて下さい。

```
10 'ｽﾀｰﾚﾝｼﾞｬｰ ｹﾞｰﾑ 2  for MSX
20 COLOR 15,1,2:SCREEN 2,2:KEY OFF:OPEN "GRP:" AS#1:DEFINT
 A-Z
30 PSET(64,8),1:PRINT #1,"ｽﾀｰﾚﾝｼﾞｬｰ ｹﾞｰﾑ 2"
40 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 7:READ A$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A
$))
50 NEXT J:SPRITE$(I)=S$:S$="":NEXT I
60 MX=120:MY=160:TX=120:TY=0:SC=0:SH=4:GOSUB 260
70 SPRITE ON:STRIG(0) ON:ON STRIG(0) GOSUB 210:ON SPRITE G
OSUB 220:PLAY "T255O2L16DFG"
80 GOSUB 290
90 S=STICK(0):IF S=0 THEN 150
100 ON INT(S/2)+1 GOTO 110,120,130,140
110 IF MY>88 THEN MY=MY-8:GOTO 150 ELSE 150
120 IF MX<239 THEN MX=MX+8:GOTO 150 ELSE 150
130 IF MY<160 THEN MY=MY+8 GOTO 150 ELSE 150
140 IF MX>16 THEN MX=MX-8
150 TY=TY+8:ON INT(RND(-TIME)*2)+1 GOTO 160,170
160 IF MX>TX AND TX<239 THEN TX=TX+8:GOTO 180 ELSE 180
170 IF MX<TX AND TX>16 THEN TX=TX-8
180 IF BY<192 AND BY>=-8 THEN BY=BY-8
190 IF TY>192 THEN TY=-8
200 GOTO 80
210 BX=MX:BY=MY-8:RETURN
220 XY=TY:TY=-8: TX=MX+16:GOSUB 290
230 IF XY<MY-8 THEN PLAY "O5B":BY=192:GOSUB 290:SC=SC+10:G
OSUB 260:RETURN
240 IF XY>=MY THEN PLAY "O2L8C":BY=192:GOSUB 290:SH=SH-1:G
OSUB 270:IF SH=0 THEN 280
250 RETURN
260 LINE(64,176)-(192,192),1,BF:PSET(64,176),1:PRINT #1,"S
HIP";SH;"  SC";SC:RETURN
270 FOR T=0 TO 1200:NEXT:RETURN
280 GOSUB 270:PSET(96,80),1:PRINT #1,"GAME OVER":FOR J=0 T
O 7:GOSUB 270:NEXT:END
290 PUT SPRITE 0,(MX,MY),15,0:PUT SPRITE 1,(BX,BY),3,1:PUT
 SPRITE 2,(TX,TY),8,2:RETURN
300 DATA 18,18,18,3C,7E,7E,FF,DB
310 DATA 08,10,08,10,08,10,08,10
320 DATA 18,3C,7D,C3,C3,7D,3C,18
```

プ	レ	イ	ヤ	ー	■	ホ	■
ロ	ム	■	ス	■	ヘ	ル	プ
グ	■	ラ	■	ハ	ッ	ト	リ
ラ	イ	ン	■	■	ド	■	ン
ム	ー	■	ゾ	■	フ	■	セ
■	ス	タ	ー	フ	ォ	ー	ス
サ	タ	ー	ン	■	ー	■	■
ム	ー	ン	■	ラ	ン	ダ	ム



ゲームをやめる十ケ条

「ゲームばかりやって」なんて怒られている君、ゲームをやめるコツを伝授しよう。これもウラワザじゃ。

その一

ゲーム機の電源にタイマーをつけるべし。時間がくればファミコンの電源は切れ、それまでどんなに調子が良くてもゲームは終了。
これを毎日続ければ、しまいにはゲームがいやになるのじゃ。

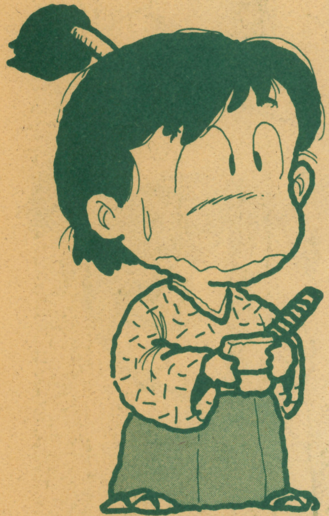


その二

ゲームをやりまくるべし。二十四時間ぶっ通しで、何日も続けてゲームをすれば、普通の人間ならばいやになる。これぞゲームをやめる極意なり。

その三

パソコンやファミコンをこわしてしまうべし。もったいないといいながら、ずるずるゲームをしてしまうと、その時間は二度と帰って来ない。時は金なりじゃ。タイム・イズ・マネー。
しかし、こわれたと思いこむだけでも、効果はあるぞよ。



その四

中学に入学したならば、すぐにクラブ活動を始めるべし。新入生のうちは、いろいろコキ使われていそがしいものじゃ。ゲームをしているヒマはなくなる。

その五

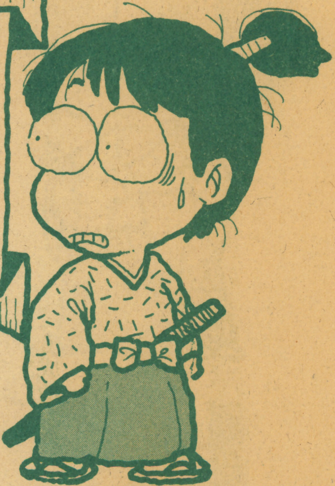
ゲームをしている自分の姿をビデオにとり、見てみるべし。熱中しすぎている姿はあまりにはずかしく、思わずゲームがいやになるのじゃ。



その六

ゲームのソフトは全て親に買ってもらい、そのかわり1ゲームにつき百円をしはらうべし。

おかげで、すぐに財布はカラッポになり、ゲームをやりたくても、やれなくなってしまうのじゃ。



その七

自分でゲームを作ってみるべし。自分だけのゲームができあがれば、気分は最高。思わずゲーム作りのとりこになってしまうのじゃ。

とりあえず、ゲームの方はやめられるじゃろう。

その八

恋人を作るべし。家にいてゲームをするより、デートの方が楽しいのは当たり前。何よりのゲームをやめる方法じゃ。

でももし、その相手がゲーム好きだったら?もはや、君はゲームから離れられんじゃろう。その時はその時、あきらめることじゃな。

その九

父上に会社をやめてもらうべし。そうすれば、君がゲームをして遊んでいるようなひまはなくなるのじゃ。君も一家のために協力しなければならない。

こんなことにならないうちに、ゲームをやめておくのが得策じゃろう。



その十

意志の力でやめるべし。意志が強いことは、良いことじゃ。あれこれ考えずに、「ゲームをやめよう」と思ったらゲームをしない。これは最高のやめ方じゃ。これができるようならば、君は何をやっても成功するじゃろう。もはや、何も教えることはない。

諸君はもうすぐ中学生じゃ。ゲームをするな、とは言わんが遊んでばかりもいられんぞ。

新しいことにもいろいろチャレンジしてみて欲しい。ではさらばじゃ。

祝・卒業 おめでとう

ゲームソフトプレゼント!!

「編集長！　もうやめましょう。この読者達，みんな卒業して6年の科学を読まなくなるのに〜。」「まあそう言うな。小学生最後の思い出に，読者にドーンとプレゼントしてあげようじゃないか！」「ハーイ」…というわけで,左のゲームソフトをちゅう選で20名にプレゼントしちゃうのだ！くわしくは下を読んで！

応募の仕方

はがきのうらに,

①欲しいゲーム名（左のうちのどれか一つ）

②中学生になったらやってみたいこと

③「6年の科学」編集部へひとこと

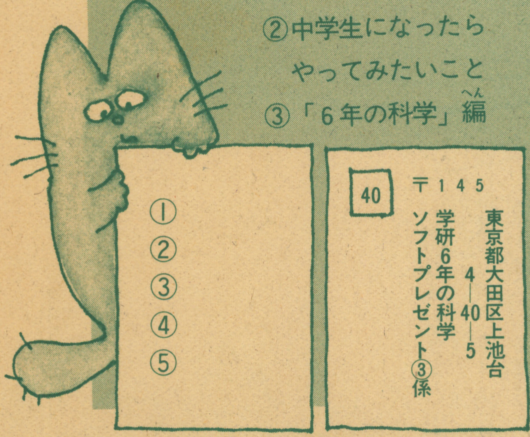
④住所，電話番号

⑤氏名

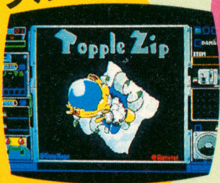
を書きこんで送ってね。楽しいおたよりの中からちゅう選で，20名のみなさんにゲームソフトを差し上げますよ。

しめ切り…昭和62年３月10日

発表…発送をもってかえさせていただきます。

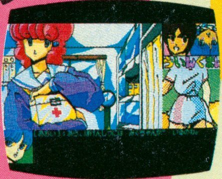


●ボーステック
トップルジップ
3本



PC-8801

●エニックス
ウイングマン2
3本



PC-8801

●タイトー
たけしの挑戦状(ちょうせんじょう)
5本



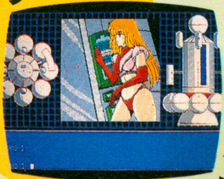
ファミコン

●カプコン
戦場の狼(せんじょうのおおかみ)
3本



ファミコン

●スクエア
アルファ
3本



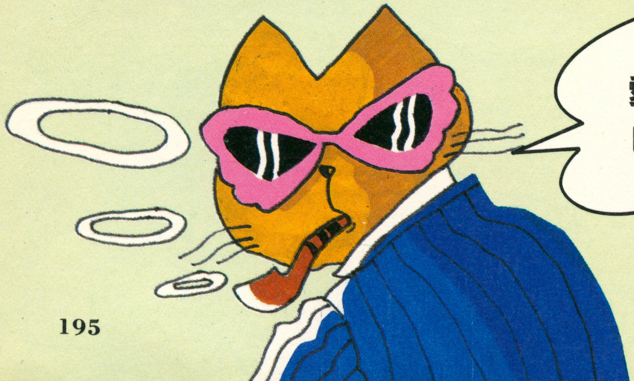
PC-8801

●トエミランド
ディーヴァ
3本



ファミコン





愛のプレゼントだ。
ビシバシ
応募(おうぼ)**しろよな!!**

6年の科学 3月第1理科教材 ©GAKKEN 1987 2 3—12361
Printed in Japan

6年の科学
3月第1理科教材

パソコン・ファミコン
おもしろ大図鑑



学研